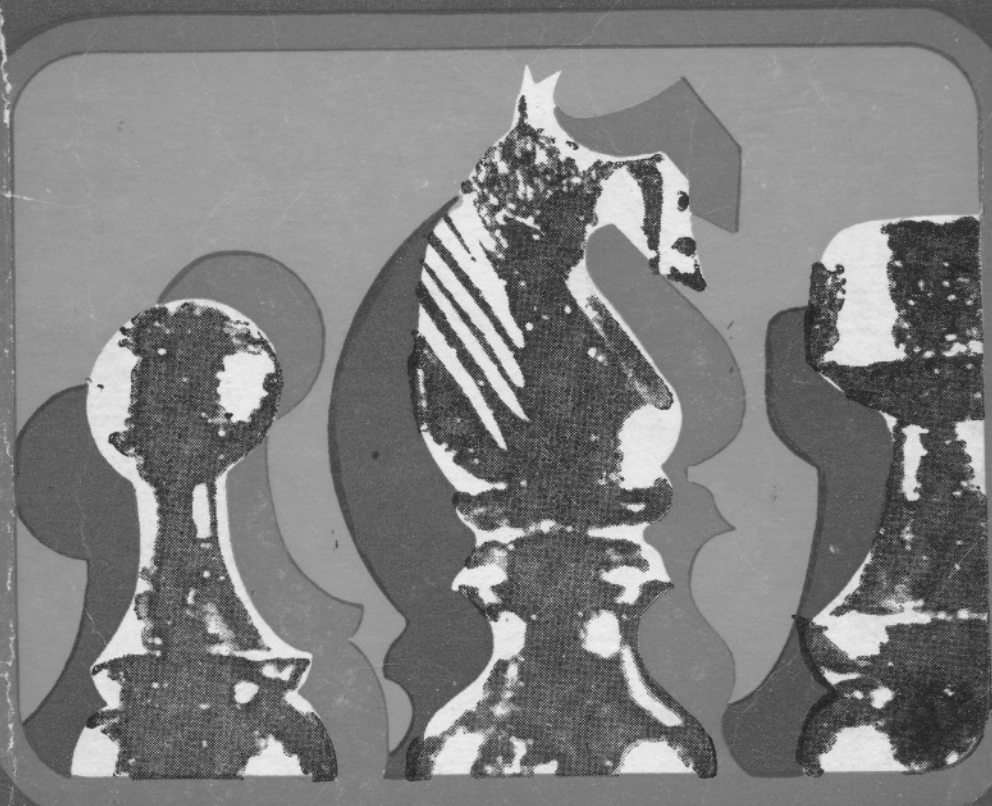
ŞAHUL PENTRU ÎNCEPĂTORI

sergiu samarian-radu vasilescu

șahul
PENTRU ÎNCEPĂTORI



EDITURA SPORT — TURISM

Coperta: DAN ALEXANDRU IONESCU

SERGIU SAMARIAN • RADU VASILESCU

ŞAHUL PENTRU ÎNCEPĂTORI

BIBLIOTECA COMUNALĂ
TRAIAN
Nr. 8049/75

1975

EDITURA SPORT-TURISM

de strategie și tactică care se adresează începătorilor mai ... „avansați".

În ceea ce privește capitolul deschiderilor, s-a ținut seama de înclinația deosebită a începătorilor spre această fază a partidei. De aceea, deschiderile mai uzuale (ca apărarea siciliană, spaniolă etc.) au fost tratate ceva mai pe larg.

O atenție deosebită a fost acordată exemplelor. Cîndva, Nimzovici a spus că „teoria nu este decît practica maeștrilor". Parafrazîndu-l, am putea spune că practica maeștrilor constituie cea mai bună ilustrare a principiilor teoretice. Partidele marilor jucători conțin, de fapt, într-o formă concentrată, chintesența cunoștințelor noastre despre șah. De aceea, ele au fost alese cu grijă, astfel ca să servească drept cheie pentru înțelegerea logicii jocului.

Rezumînd și sintetizînd, într-un număr restrîns de pagini, informațiile fundamentale necesare studiului șahului, autorii speră că au reușit să ofere începătorilor un îndreptar util, un punct de plecare pentru însușirea unei bune culturi șahiste.

AUTORII

DIN TRECUTUL ȘAHULUI

LEGENDĂ ȘI ADEVĂR DESPRE ÎNCEPUTURILE ACESTUI JOC

În „Cartea Regilor" vestitul Firdusi povestește în versuri care au biruit timpul, ajungînd peste generații pînă la noi, despre sosirea la curtea regelui persan Husru, supranumit Nușirvan, adică cel drept, a unor soli din depărtata Indie, purtînd cu dînșii daruri bogate și urări de bine.

Printre darurile aduse se afla și o minunată tablă cu pătrate albe și negre, pe care stăteau în neorînduială mici figuri de fildeș meșteșugit lucrate, înfățișînd călăreți, elefanți și pedeștri.

La întrebarea plină de nedumerire a regelui, ce sînt acestea, solii se plecară pînă la pămînt și unul din ei zise:

— Mărite doamne, acesta-i un joc care închipuie războiul, întocmai ca o oglindă. L-au inventat înțelepții noștri cu multă trudă și-s mîndri peste seamă de dînsul. Și fiindcă avem a îndrepta anume neînțelegeri între țările noastre, iată ce zicem: dacă înțelepții curții tale vor fi în stare să descopere taina acestui joc, să pună oștile la locurile lor și să arate cum vor merge ele în bătălie, atunci, mărite doamne, într-adevăr vor arăta că înțelepciunea lor n-are pereche în lume, iar stăpînul meu, prea luminatul rege al Indiei, se va arăta gata să plătească orice tribut îi va fi cerut. Dar dacă, dimpotrivă, ei nu vor reuși să afle taina jocului, înseamnă că sînt mai prejos decît înțelepții Indiei, deci va trebui să plătiți prea luminatului meu stăpîn tributul ce-l va cere. Căci înțelepciunea stă deasupra tuturor bunurilor omenirii și toți trebuie să ne plecăm în fața ei.

— Adevăr ai grăit, bătrîne înțelept, răspunse Nușirvan. Să ne întrecem dară în această luptă a gîndirii. Îți cer șapte zile de răgaz, iar în a opta ne vom aduna iarăși ca să vedem de partea cui a fost izbînda.

Și deîndată dădu poruncă să se adune înțelepții și să înceapă a căuta dezlegarea tainei misteriosului joc.

Zilele treceau repede și se apropia sorocul hotărît; din ce în ce mai des își clătinau a nedumerire capetele încărunțite înțelepții, căci jocul își păstra nepătrunsă taina. Iar cînd soarele răsări, vestind ziua a șaptea, ei se înfățișară înaintea lui Nușirvan și își mărturisiră neputința. Doar sfetnicul cel mai apropiat al regelui nu se dăduse bătut.

Retras în singurătate, el își frămîntă neîncetat mintea și, în cele din urmă, strădaniile sale fură răsplătite. In noaptea dinspre ziua a opta, el reuși să pătrundă taina jocului și, cu inima plină de bucurie, vesti stăpînului său marea biruință.

In a opta zi, la ceasul prînzului, curtea se adună în toată strălucirea ei. In fața regelui și a solilor uimiți, credinciosul sfetnic așeză piesele pe tablă la locurile lor, așa cum le era menirea:

— In mijloc stă regele, căci el comandă oștirea în timpul bătăliei. Alături stă sfetnicul său cel mai apropiat, fiindcă și cel mai mare rege are nevoie de sfaturile înțelepților. De-o parte și de alta stau elefanții de război, apoi călăreții, iar în margine, carele de luptă. In primul șir, ca întotdeauna în bătălie, se află pedeștrii...

Bătrînul sol indian își ridică mîinile încărcate cu pietre scumpe și, minunîndu-se de cele văzute și auzite, vorbi cu tulburare:

— Niciodată n-a văzut sfetnicul tău, mărite doamne, o tablă ca aceasta! N-a vorbit cu nici unul dintre înțelepții Indiei, iar eu însumi am păstrat taina ca un mormînt și nici un cuvînt al meu nu a putut să-l ajute cumva! Mărite șah, prețuiește-l și cinstește-l cum se cuvine pe acest sfetnic, căci înțelepciunea lui n-are pereche!

Și Firdusi ne povestește cum Nușirvan l-a acoperit cu daruri și onoruri pe sfetnicul său, iar supușilor săi le-a poruncit să învețe acest joc minunat, cel mai înțelept și mai frumos dintre toate...

Acesta este, pe scurt, cuprinsul uneia dintre numeroasele legende asupra originii șahului, pe care le găsim în literatura persană și arabă. O altă legendă cunoscută, cea a brahmanului Sissa, care a cerut drept răsplată pentru inventarea șahului un bob de grîu pentru prima căsuță a tablei, două pentru a doua, patru pentru a treia etc., în total o cantitate uriașă, exprimată printr-un număr de 18 cifre, este consemnată în scrierile istoricilor arabi Masudi (sec. X), Biruni (970—1038) și Ibn Khallikan (1211—1282). In românește, această legendă a fost povestită cu neîntrecută măiestrie de către scriitorul Mihail Sadoveanu în „Povestea Șahului".

Deși înflorite cu nenumărate amănunte de bogata imaginație orientală, aceste legende cuprind un sîmbure de adevăr: toate consideră India drept patria șahului. Același lucru a fost confirmat și de alte documente, din studiul cărora s-a stabilit cu destul de mare exactitate nu numai originea indiană a șahului, ci și epoca apariției și trecerii sale din India în Persia. Cea mai veche mențiune despre șah o găsim în romanul persan „Karmanak", care a apărut în jurul anului 600 e.n., în timpul domniei regelui Husru II (590—628). Povestind aventurile prințului Ardeșir, întemeietorul dinastiei Sasanizilor, autorul necunoscut spune că „în tinerețea sa, Ardeșir era mai îndemînatic decît toți tovarășii săi în jocurile cu mingea, în călărie, în Șatrang, în vînătoare și în alte arte cavalerești".

Desigur, aceasta nu înseamnă că șahul era cunoscut în timpul cînd a trăit Ardeșir (sec. III e.n.), ci numai că, în perioada scrierii romanului, jocul era practicat în Persia.

In următorii 50 de ani (600—650) găsim două referiri la jocul de șah într-un poem indian al lui Bana, în care se descrie ordinea care domnea în regatul Kanaui, în timpul rajahului Harșa (606—648). Bana spune că sub domnia lui „n-a avut loc

vreo altă luptă decît între albine strîngătoare de miere, nu s-au tăiat alte picioare decît cele ale versurilor și n-au fost întreținute alte armate (Ciaturanga) decît pe tabla cu 64 de pătrate (Aștapada). De asemenea, menționăm și o altă relatare persană (650—750), într-o formă mai simplă, despre legenda pe care am reprodus-o la început. Pe baza acestor documente se poate afirma că șahul a fost cunoscut, în forma lui primară, în valea Gangelui și în Persia, în jurul anului 600. Este oare jocul mult mai vechi? La această întrebare, cunoscutul istoric englez al șahului, H. J. R. Murray, răspunde în felul următor (într-un articol publicat în „British Chess Magazine" în 1936 și reprodus în „Șahmatî v SSSR", 1936, pag. 585):

„In general, s-a constatat că atunci cînd o țară are o literatură dezvoltată, în ea apar mențiuni despre șah în decurs de 50 de ani de la introducerea jocului sau de la o schimbare importantă în regulile lui. In povestea persană despre introducerea șahului se vorbește despre un sol indian care a adus acest joc lui Husru I și i-a propus să-l explice sau să plătească tribut; se poate presupune că indianul a folosit pentru scopul său mai degrabă un joc de curînd inventat, decît unul vechi, care putea fi cunoscut în Persia. In perioada dintre 450—550 e.n., nordul Indiei a fost invadat de valuri succesive de huni, care au zguduit fundamentele societății din această regiune și au rupt lanțurile tradiției. Numai după ce Husru I a zdrobit puterea hunilor în valea riului Oxus, ravagiile produse de ei au încetat. Toate aceste trei considerente pledează în favoarea tezei că șahul a fost inventat în jurul anului 570 e.n. și explică de ce călătorul chinez Fa-Hien, care a vizitat India între 399—414, scriind o povestire detaliată a călătoriei sale, nu pomenește nimic despre șah".

In sfîrșit, acestor argumente li se mai poate adăuga unul de ordin filologic. Evoluția denumirii șahului, care, pornind din India, s-a extins atît spre apus, cît și spre răsărit, dezvăluie clar originea lui indiană. Intr-adevăr, termenul indian Ciaturanga (cuvînt sanscrit care înseamnă armată) s-a transformat la persani în Ciatrang, iar la arabi în Șatrandj, pentru a ajunge în Spania la Ajedrez. Spre răsărit, trecînd în Tibet, Ciaturanga s-a transformat în Ciandaraki, apoi, trecînd în China, a devenit Cian-ki sau Ciong-ki, iar mai tîrziu Siang-ki, joc care mai există și astăzi, deși prezintă mari deosebiri față de șah. In Japonia, corespondentul lui Siang-ki este Shogi.

Din toate acestea se desprinde concluzia că Ciaturanga, străbunul indian al șahului, datează aproximativ de la sfîrșitul veacului al VI-lea e.n. și că a apărut pentru prima oară în valea Gangelui, unde s-au găsit poemele lui Bana. De aici el s-a răspîndit în toată lumea, suferind o serie de transformări ce au culminat cu forma în care este cunoscut în prezent.

ÎNCEPUTURILE ȘAHULUI ÎN ȚARA NOASTRĂ

In ce epocă a început să fie cunoscut șahul în țara noastră? Pe ce căi a pătruns acest joc? A fost sau nu cunoscut mai întîi șatrandjul, sau șahul a apărut mai tîrziu în forma lui modernă? Iată cîteva întrebări importante pentru istoria șahului în România, la care însă nu se poate răspunde decît cu ipoteze, deoarece, după cîte

știm, nu există documente care să ateste practicarea jocului de șah în țările române înainte de veacul al XIX-lea.

Se presupune că jocul era cunoscut încă din sec. al XVII-lea, în special în Ardeal și Banat, care în timpurile acelea făceau parte din imperiul austriac, unde, după cum se știe, șahul avea o veche tradiție. In ceea ce privește Moldova și Muntenia, contactul cu turcii și tătarii ar presupune posibilitatea cunoașterii șatrandjului, dar, în lipsa oricăror documente, aceasta rămîne numai o ipoteză. In orice caz, un lucru este clar: în țările românești șahul nu era răspîndit (nici unul din cronicari nu amintește despre el, or, știm că în toate țările din occidentul Europei apariția șahului a fost consemnată în cronicile vremii, aproximativ la 30—40 de ani după apariția jocului) și chiar dacă a fost cunoscut, practicarea lui era foarte limitată.

Pe baza datelor existente se poate afirma că șahul a început să fie cunoscut și jucat în țările române abia în secolul al XIX-ea, sub influența culturii franceze. Românii care și-au făcut studiile la Paris nu puteau să nu fi auzit despre marii jucători francezi ai timpului: Philidor, Deschapelles, St. Aman, Labourdonnais și poate că mulți dintre ei au călcat măcar o dată prin faimoasa „Café de la Régence". Concludente în acest sens sînt și numeroasele exemplare din cartea lui Philidor „Analyse du jeu des échecs" (diverse ediții din sec. al XIX-lea) care se găsesc la noi în țară.

Datele referitoare la începuturile șahului românesc sînt insuficiente. Pe la jumătatea secolului al XIX-lea găsim, ici și colo, cîte o informație răzleață. Astfel, de exemplu, marele concurs de la Baden-Baden (1870) a fost patronat de către un prinț Sturza împreună cu marele scriitor rus I. S. Turgheniev, iar în revista franceză „La Stratégie" din 15 octombrie 1868 găsim o problemă „par le prince Michel Soutzo de Roumanie" (fără îndoială, prima compoziție șahistă românească). Ceva mai multe date despre primii jucători români și despre valoarea lor sînt consemnate în prima carte de șah apărută în țara noastră. Este vorba despre „Amiculu Joculu de Schach, Theoreticu și Practicu" de A. Albin, apărută în 1872. Fără îndoială că apariția acestei broșuri n-a corespuns stadiului de dezvoltare a mișcării șahiste la noi, ci s-a datorat inițiativei entuziaste a lui Albin.

Interesantă pentru istoria mișcării șahiste a timpului este enumerarea, în această carte, a celor mai valoroși jucători ai țării. După ce citează pe corifeii din Francia, Englitera și Germania, autorul indică pe cei mai buni jucători români: „M. K. Epurénu, L. Wiest (artistu), Major Scheletti, Theodoreseu (doctoru în medicină), Andrea (translatoru la Ministerul de Externe), Sternfeld (profesore), L. Rosenzweig". Apoi urmează o altă categorie de „jucători de prima ordine: Banov (proprietaru), Circa (profesore), Cîmpinénu (judecătore), Sturza A. (Jassy), Borosnay (advocatu), Col. Zefacri, Haralambie, M. Waldberg, Schorr, Hornstein, Ad. Buchner și alții alu căroru nume nu ni-lu amintimu".

Este interesant că în această listă nu apar încă numele lui Hercule Gudju (1846—1920), nici al lui Mauriciu Armand (1853—1937), care au jucat un rol însemnat în dezvoltarea mișcării șahiste românești la sfîrșitul secolului trecut. In timp ce Mauriciu Armand s-a afirmat în țară, jucînd la început prin 1876—77 la cafeneaua „Concordia" (în actuala stradă Smîrdan), printre alții cu A. Albin și cu V. Johnson, Hercule

Gudju s-a remarcat la Paris, în timpul studiilor. Inițial el s-a clasat pe locul II într-un turneu local, „impunîndu-se printr-o arzătoare imaginație" (La Stratégie, nr. 12, Dec. 1879), apoi a luat parte la alte șase concursuri mai mici, cîștigînd patru din ele și clasîndu-se pe locul secund în celelalte două. Hercule Gudju s-a reîntors în țară în 1883 și pînă la moartea lui, în 1920, a fost considerat unul dintre cei mai buni jucători. In jurul lui s-au grupat toți entuziaștii șahiști bucureșteni. In aceeași perioadă se distinge Mauriciu Armand, care confirmă forța de joc la care ajunseseră primii noștri jucători, învingînd, la Viena într-un meci, pe maestrul polonez V. Popiel și clasîndu-se, într-un concurs cu 20 de participanți, pe locul VI, înaintea lui Albin, care a ocupat locul VII.

In anul 1895, vienezul Sigmund Herland, stabilit demult la București, a terminat un meci la egalitate cu marele maestru Jacques Mieses ; pe tărîmul problemelor începe să activeze Wolfgang Pauly. In același an apare prima rubrică de șah în „Adeverul Ilustrat", redactată de M. Armand.

Dar numărul entuziaștilor era prea mic. Ei nu puteau pune bazele unei mișcări șahiste organizate, astfel încît primul cerc de șah din România, fondat de generalul Scheletti și de Armand la Galați în 1894, rămîne o apariție izolată. Generația lui Hercule Gudju, Armand, Herland a făcut primii pași, dar nu a reușit să organizeze o federație de șah, de tipul celor existente în alte țări din apusul Europei. Astfel se explică de ce Herland și Pauly au părăsit treptat jocul practic, dedicîndu-se problemisticii, domeniu în care au obținut cele mai mari succese.

La începutul secolului al XX-lea, noua generație de șahiști împreună cu cele vechi au dat un nou impuls mișcării șahiste. Astfel, în 1903, la Pitești, a apărut o carte intitulată „Elementele jocului de șah, explicate prin numeroasele exemple de partide jucate, exerciții și probleme, de căpitanul de artilerie I. Vasilescu", care a avut însă o circulație foarte restrînsă.

Abia în ajunul primului război mondial, activitatea șahistă începe să se contureze mai clar. La 1 decembrie 1912 apare primul număr din „Recreațiunea", o revistă editată de Victor Costin la Iași, care conținea, în afară de jocuri distractive, și o rubrică de șah. In cadrul acesteia și-au publicat problemele Pauly, S. Rosenfeld, L. Loeventon, nume răsunătoare, consemnate alături de acelea ale principalilor jucători ai vremii, H. Gudju, M. Armand, S. Herland, ing. Tocilescu, profesorul Neștian, Jules Sachetti. O inițiativă interesantă a revistei a constituit-o organizarea primelor turnee prin corespondență, pentru amatori-avansați și pentru amatori-începători. Revista a apărut pînă la sfîrșitul anului 1913.

Sub influența acțiunii lui V. Costin s-a organizat și primul mare concurs prin corespondență la noi în țară (un fel de campionat al României), care s-a disputat în 1913 și s-a încheiat cu victoria profesorului Gh. Neștian din Bîrlad.

Prima revistă dedicată șahului a apărut la 25 februarie 1914, sub titlul „România Șahistă". Ea era redactată de către fiul maestrului Hercule Gudju, Ion Gudju, nume binecunoscut șahiștilor români, deoarece el este legat de începuturile organizării șahului în țara noastră. In septembrie 1913, Ion Gudju își începe activitatea publicistică prin semnarea unei rubrici de șah în „Ziarul științelor populare", al cărui director era

pe atunci Victor Anestin. Mai tîrziu redactează rubrici în „Revista copiilor și tinerimii", „Gazeta ilustrată", „Gazeta Sporturilor", „Adeverul literar și artistic", „Universul" etc. In 1915 Ion Gudju reia încercarea de a publica o revistă de șah românească, „Șahul", a cărei apariție încetează însă în scurt timp — prea erau puțini cititori! In același an, în cadrul societății „Prietenii științei", înființată de Victor Anestin și prezidată de profesorii Țițeica și St. Hapites, tînărul Ion Gudju inițiază un curs de șah și tipărește broșura „Jocul de șah pentru începători".

Intrarea României în primul război mondial a întrerupt activitatea șahistă, și așa destul de restrînsă în țara noastră. După război, însă, se înregistrează o etapă nouă, mult mai interesantă, în dezvoltarea mișcării șahiste românești. In 1920 se fondează cercul de șah „București", organizatorul primului campionat al Capitalei, la care participă cei mai buni jucători din acea vreme. Problema centrală a mișcării șahiste românești o constituia organizarea activității. Pentru a o realiza, Ion Gudju a încercat să strîngă legăturile între șahiștii din diferitele regiuni ale țării, dînd simultane și organizînd cercuri de șah într-o serie de orașe. Strădaniile lui au fost încununate cu succes, culminînd cu trimiterea unei echipe românești, în 1924, la prima olimpiadă neoficială de șah, care a avut loc la Paris, paralel cu Jocurile Olimpice.

In anul 1925 a fost fondată Federația română de șah, avînd ca președinte pe Adam Henției cu și ca vicepreședinți pe maestrul Mihail Sadoveanu, profesorul M. Dragomirescu și Ion Gudju. Comisia tehnică reunea majoritatea jucătorilor și problemiștilor cu renume ai timpului.

In timp ce în Capitală se organiza Federația română de șah, ca un ecou al dezvoltării activității șahiste pe plan național, un entuziast șahist, inginerul agronom Anatole Ianovcic a luat inițiativa fondării unei publicații șahiste periodice. La început trasă la șapirograf (1924), apoi tipărită (din mai 1925), Revista de șah, la care au colaborat personalități prestigioase ca Pauly, Schiffman, Gavrilov, Schlarko și alții, a dobîndit o solidă reputație internațională. Susținută permanent de marele iubitor al șahului, maestrul Mihail Sadoveanu, care a fost directorul ei între 1928—1949, revista a jucat un rol important în dezvoltarea mișcării șahiste din țara noastră în perioada dintre cele două războaie mondiale. Ea a contribuit la menținerea legăturilor dintre șahiști, ca și la informarea acestora asupra stadiului de dezvoltare a șahului mondial, prin publicarea a numeroase materiale teoretice și partide.

O privire retrospectivă asupa evoluției mișcării șahiste din țara noastră de-a lungul unei jumătăți de secol, pînă la 23 August 1944, pune în evidență extrema încetineală a acestui proces, încetineală care-și găsește explicația în condițiile generale sociale și economice în care se afla România în acele vremuri.

Eforturile depuse de cei cîțiva pionieri ai șahului nostru sînt demne de admirație. Acești sinceri iubitori ai șahului — dintre care unii se află și astăzi în mijlocul nostru și alături de noi — privesc cu satisfacție și mîndrie dezvoltarea excepțională pe care a luat-o mișcarea șahistă din țara noastră în anii socialismului.

Situația mișcării noastre șahiste s-a schimbat radical după 23 August 1944. Încadrat în noua organizare a culturii fizice și sportului, șahul a căpătat sprijinul de

care avea nevoie pentru a se dezvolta rapid. Disputarea de concursuri de toate categoriile, de la marile campionate populare pînă la turneele internaționale de înalt nivel, a permis o creștere de mare amploare a mișcării noastre șahiste, atît ca număr de jucători, cît și ca valoare a lor.

Urmarea acestei creșteri a fost treptata afirmare a șahului nostru peste hotare. Este suficient să amintim rezultatele înregistrate în principala competiție a șahului mondial — olimpiadele. In timp ce înainte de război, echipele noastre n-au obținut decît rezultate cu totul modeste, astăzi ne aflăm pe locul VIII în lume la șahul masculin. Și mai remarcabil a fost succesul în domeniul șahului feminin, care practic a pornit de la zero, ajungînd astăzi pe locul II în lume, repetînd acest rezultat de patru ori la campionatele mondiale.

Aceste rezultate, alături de succesele înregistrate în numeroase concursuri individuale și pe echipe, demonstrează progresele incontestabile înregistrate de mișcarea noastră șahistă și nivelul înalt care a fost atins.

Astăzi avem o activitate șahistă bogată cu numeroase concursuri, atît interne, cît și internaționale, o activitate care permite tuturor talentelor să se dezvolte în cele mai bune condiții și să atingă maximumul posibilităților lor. Șahul a devenit un adevărat sport al minții, accesibil tuturor, folositor pe plan individual și social.

CUM SE JOACĂ ȘAH?

Există diferite moduri de a învăța șah. Unora le este suficient să asiste la cîteva partide pentru a „prinde" sensul jocului. Capablanca, de exemplu, la vîrsta de 4 ani, deși nimeni nu-i arătase vreodată piesele, l-a corectat pe tatăl său, care, în timpul unei partide cu un prieten, făcuse o mutare imposibilă.

De cele mai multe ori însă, învățarea șahului este combinată; vizionarea partidelor jucate de părinți, rude, prieteni trezește interesul și determină cererea de explicații privind regulile jocului. Faza următoare o constituie experimentarea. Începătorul își încearcă puterile, pierde o serie de partide în care i se aplică toată gama de mutări simple, după care, dacă e ambițios, persevează, dobîndește experiență, studiază o carte de șah, învață și, treptat, ajunge să-și ia revanșa.

Acest capitol este afectat expunerii regulilor jocului, pe care majoritatea începătorilor le cunosc, însă nu așa de bine cum își închipuie. Studierea și cunoașterea exactă a regulilor sînt absolut necesare pentru a evita numeroasele confuzii pe care le fac nu numai începătorii, ci uneori chiar și jucătorii mai avansați. De exemplu, mulți nu cunosc regulile exacte ale luării „en passant", nu știu dacă partida se începe cu una sau cu două mutări, ca să nu mai vorbim de transformarea pionilor, care provoacă discuții și incidente, chiar în partidele susținute de maeștri.

Din dorința de a expune cît mai clar regulile, am recurs la regulamentul oficial al jocului de șah, elaborat de către Federația internațională de șah (F.I.D.E.) și aplicat și de Federația noastră, extrăgînd din el, bineînțeles, numai pasajele referitoare la jocul în sine. În felul acesta, textul poate fi folosit și ca material de referință pentru rezolvarea disputelor în acest domeniu.

EXTRAS DIN REGULAMENTUL JOCULUI DE ŞAH

Art. 1. 1. Şahul este un joc care se dispută între doi parteneri, avînd fiecare la dispoziţie cîte 16 piese (de culoare albă pentru unul şi de culoare neagră pentru celălalt). Se joacă pe o tablă de şah, alcătuită din 64 de pătrăţele, alternînd în cîmpuri de culoare deschisă (cîmpuri albe) şi în cîmpuri de culoare închisă (cîmpuri negre).

3. Scopul jocului este de a face mat regele advers. Jucătorul care a reuşit să facă mat regele advers cîştigă totodată şi partida. Cînd cîştigarea partidei se dovedeşte imposibilă pentru ambii adversari, atunci partida se declară remiză.

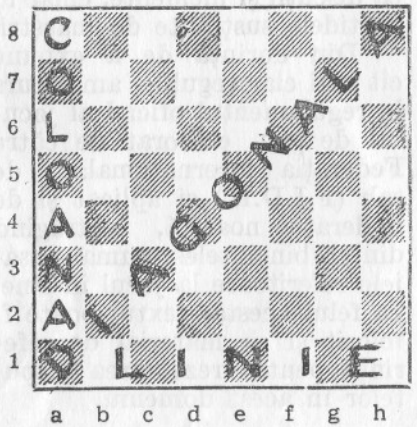
Art. 2. 4. Tabla de şah trebuie aşezată între jucători în aşa fel, încît fiecare dintre ei să aibă la dreapta sa un pătrat alb, în colţul tablei de şah.

5. Cele opt rînduri de cîmpuri, alternativ albe şi negre, care merg de la un jucător la celălalt, se numesc „coloane"; cele opt rînduri de cîmpuri, alternativ albe şi negre, care îi despart pe cei doi jucători şi care sînt perpendiculare pe coloane se numesc „linii"; rîndurile de cîmpuri de aceeaşi culoare, albe sau negre, care unesc colţurile tablei, precum şi liniile paralele cu acestea se numesc „diagonale". Coloanele se indică prin litere: coloana „a", coloana „f" etc. (vezi diagrama nr. 1).
Liniile se indică prin cifre: linia a 2-a, linia a 7-a etc.

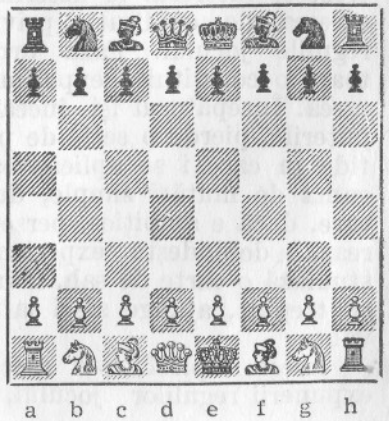
Diagonalele se indică astfel: diagonala a1—h8 sau diagonala c8—h3 etc.

Art. 4. 7. La începutul partidei, piesele trebuie aşezate pe tabla de şah ca în diagrama nr. 2.

1



2



8. Jocul decurge în felul următor:
Fiecare partener mută pe rînd şi numai cîte o singură piesă de fiecare dată, albul începînd întotdeauna jocul, adică făcînd prima mutare a partidei.

9. Prin mutare se înţelege deplasarea unei piese de pe un cîmp pe altul; excepţie face rocada. În partidă, mutarea albului împreună cu răspunsul negrului, constituie o singură mutare.

Art. 5. 10. Piesele sînt indicate prin iniţialele lor. Pionii nu sînt indicaţi în mod special. Cele opt coloane (de la stînga la dreapta pentru alb) sînt însemnate prin litere de la a pînă la h. Cele opt linii transversale sînt numerotate cu cifre de la 1 la 8, începînd cu piesele albe. În poziţia iniţială, piesele albe se găsesc pe liniile 1 şi 2, iar piesele negre pe liniile 7 şi 8. Fiecare cîmp este delimitat distinct prin intersecţia unei coloane cu o linie (o literă cu o cifră).

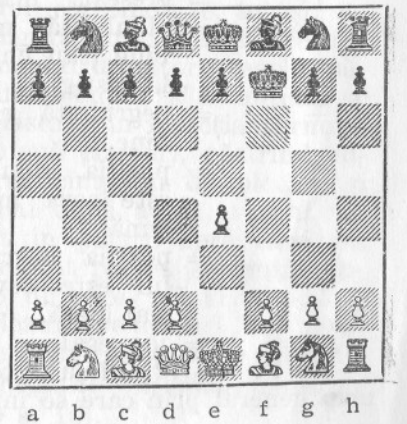
Pentru notarea unei mutări, la litera iniţială a piesei (cu excepţia pionilor) se adaugă notarea cîmpului de plecare şi a cîmpului pe care se aşază piesa. În notarea prescurtată, cîmpul de plecare a unei piese nu se mai notează. La începutul unei mutări se pune numărul de ordine al mutării. Spre exemplu: 1.e2—e4 înseamnă: prima mutare din partidă, pionul din e2 este mutat la e4. În notaţie prescurtată se scrie 1.e4 (vezi diagrama nr. 3).
Cînd două piese identice se pot muta pe acelaşi cîmp, notarea prescurtată se completează prin precizarea piesei care mută. Dacă, spre exemplu, doi cai albi se găsesc la un moment dat la b3 şi f3, mutarea 9.Cf3—d4 se va nota prescurtat astfel: 9.Cfd4, iar dacă două turnuri de aceeaşi culoare se află pe d2 şi d7, mutarea 15.Td7—d4 se notează prescurtat: 15.T7d4 (vezi diagrama nr. 4).

Prescurtări:

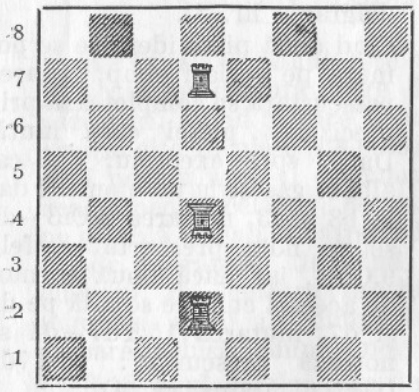
0—0 = rocada cu Th1 pentru alb şi cu Th8 pentru negru (rocada mică).

0—0—0 = rocada cu Ta1 pentru alb şi cu Ta 8 pentru negru (rocada mare).

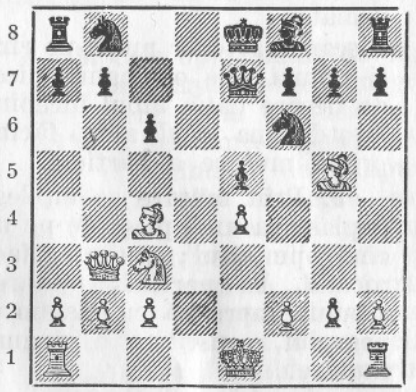
3



4



5



: sauX = luarea unei piese.
+ = șah.
++ = șah dublu (prin descoperire).
! = mutare bună.
!! = mutare excelentă.
? = mutare slabă.
?! = mutare de valoare îndoielnică.
?? = greșeală mare.
± = albul stă mai bine (sau chiar la cîștig).
∓ = negrul stă mai bine.
⩲ = poziția albului este ceva mai bună.
⩱ = poziția negrului este ceva mai bună.
= = joc egal.

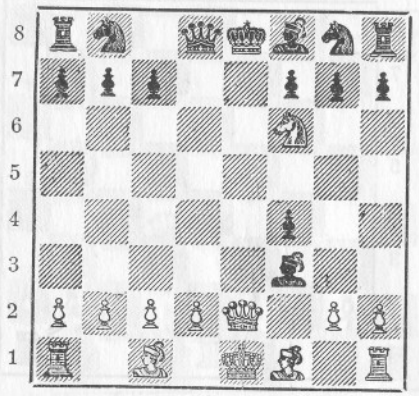
Art. 6. 12. Piesa = termen general prin care se înțelege regele (R), dama (D), turnul (T), nebunul (N), calul (C) și pionul.

Figura = termen general prin care se înțeleg toate piesele în afară de pioni.

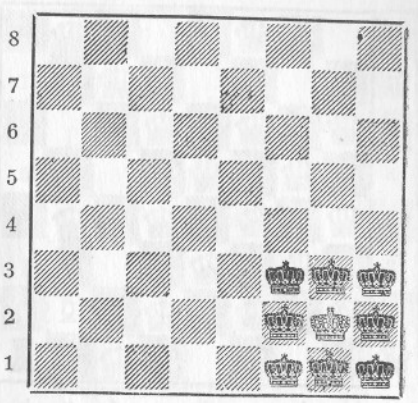
Piesa legată = piesă a cărei libertate de mișcare este zădărnicită prin necesitatea de a acoperi un șah la rege sau de a împiedica luarea unei figuri de valoare superioară figurii adverse care execută legarea (vezi diagrama nr. 5). **Cf6 este legat.**

Șah prin descoperire = șah dat regelui advers prin mutarea unei piese proprii, care descoperă linia de acțiune a unei piese atacante. În diagrama nr. 6, după mutările 1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Cf3 d5 4.Cc3 d:e4 5.C:e4 Ng4 6.De2 N:f3?? urmează 7.Cf6 mat. Șahul acesta este un dublu șah: o dată la f6 (calul) și o dată prin descoperire cu dama.

6



7



Șah dublu = șah dat concomitent cu două piese, ceea ce nu se poate obține decît prin descoperire.

A face schimb = a schimba două piese identice sau aproximativ de aceeași valoare (nebun și cal).

A cîștiga calitatea = a schimba un cal sau un nebun contra unui turn și invers.

Art. 7. 13. O piesă poate fi mutată pe un cîmp liber sau ocupat de o piesă adversă. În cazul din urmă, piesa adversă este luată și scoasă din joc.

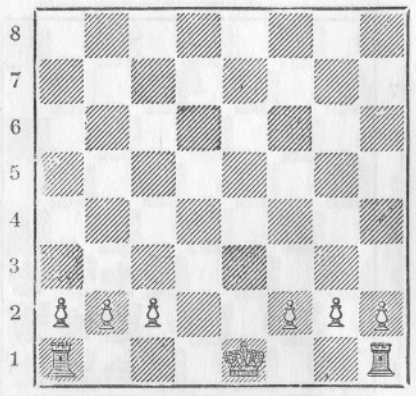
14. Nici o piesă nu poate fi mutată pe un cîmp ocupat de o altă piesă de aceeași culoare.

15. Nici o piesă, afară de cal, nu poate trece peste cîmpuri ocupate de alte piese. De la această regulă face excepție turnul, care, la efectuarea rocadei, trece peste cîmpul pe care îl ocupă regele.

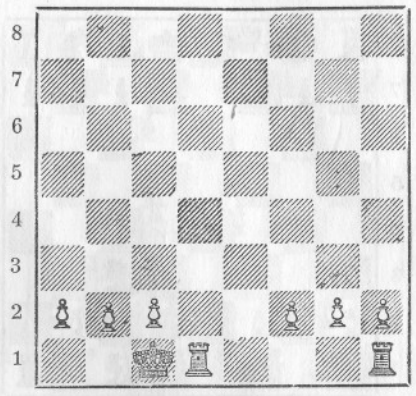
Art. 8. 16. Cu excepția rocadei, regele se poate muta în orice direcție de pe cîmpul pe care se găsește pe un cîmp vecin, care nu este amenințat de nici o piesă adversă (vezi diagrama nr. 7).

a. Rocada este o mutare combinată a regelui și a turnului, socotindu-se, totuși, ca o singură mutare. Ea se execută în modul următor: regele, părăsind cîmpul său inițial, se deplasează în direcția turnului cu două cîmpuri, păstrînd culoarea cîmpului de plecare și numai după aceea, turnul, situat în partea spre care s-a îndreptat regele, se mută dincolo de rege, alături de el și totdeauna pe aceeași linie. Ambele figuri au executat mutări neobișnuite (vezi diagramele nr. 8, 9 și 10).

8



10



b. Rocada nu se poate face în următoarele cazuri:

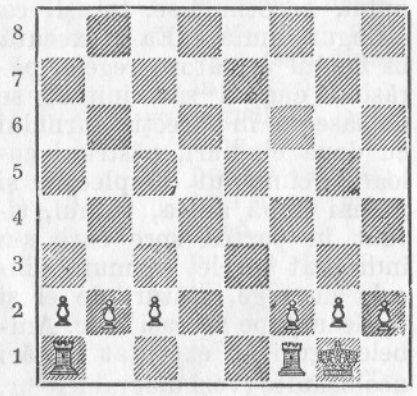
— dacă regele sau turnul au executat o mutare;

— dacă unul sau mai multe din cîmpurile intermediare, situate între rege și turnul care face rocada, sînt ocupate de piese, indiferent dacă sînt albe sau negre;

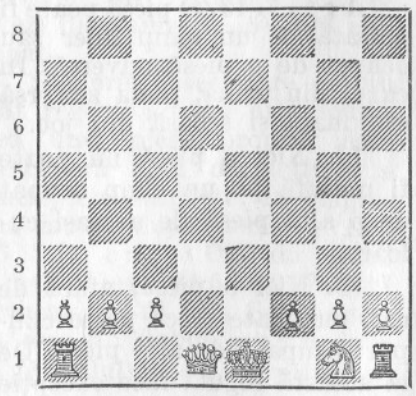
— dacă regele se găsește în poziție de șah sau dacă, efectuîndu-se rocada, regele ar traversa un cîmp atacat de piese adverse;

— dacă cîmpul pe care trebuie să se așeze regele este atacat de o piesă adversă (vezi diagramele nr. 11 și 12).

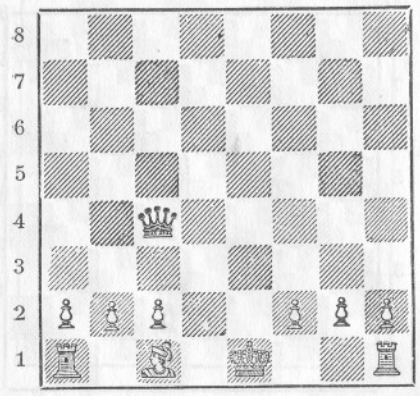
9



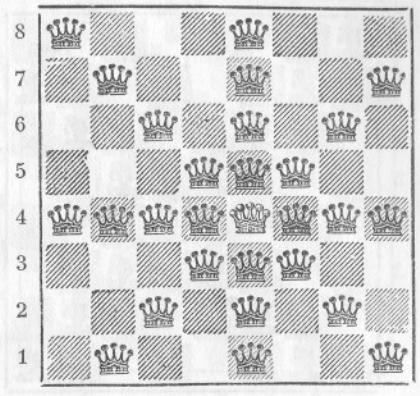
11



12



13



c. Rocada poate să fie executată numai o singură dată în decursul unei partide, de fiecare partener.

17. Dama poate fi mutată pe orice cîmp situat pe coloana, linia sau diagonala cîmpului de pornire (diagrama nr. 13).

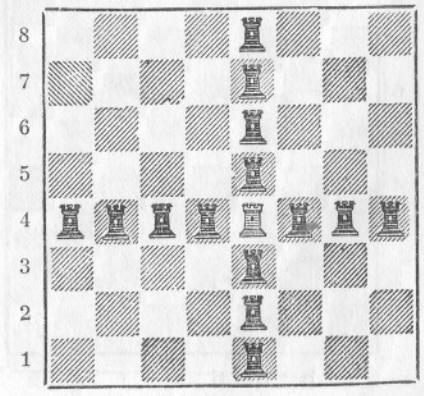
18. Turnul se poate mișca pe orice cîmp situat pe coloana sau linia pe care se găsește (diagrama nr. 14).

19. Nebunul se mută pe orice cîmp situat pe una din diagonalele pe care se află cîmpul său de plecare (diagrama nr. 15).

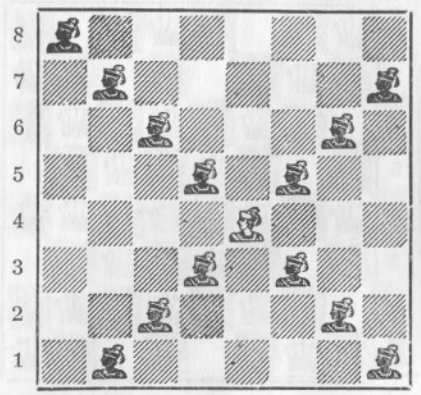
20. Spre deosebire de damă, turn și nebun, care pot muta la orice distanță, **calul** are o mutare măsurată și stabilă. Calul este piesa care are mersul cel mai complicat. El „sare" în formă de „L". O particularitate a mutării calului o constituie faptul că el nu este împiedicat în mersul său de prezența vreunei figuri proprii sau adverse (vezi diagrama nr. 16).

21. Pionul înaintează pe coloană, de la cîmpul său inițial, cu unul sau două cîmpuri, facultativ, exceptînd cazul cînd capturează o piesă; după aceasta, el înaintează numai cu un singur cîmp pe aceeași coloană.

14

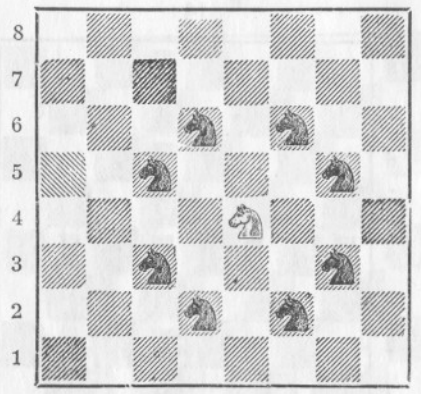


15

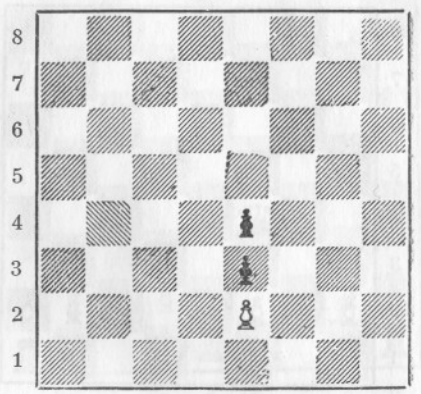


Pionul poate captura o piesă adversă, care este așezată diagonal pe o coloană vecină, dinaintea cîmpului ocupat de pion, așezîndu-se pe cîmpul de pe care a fost îndepărtată piesa capturată. (vezi diagramele nr. 17, 18 și 19).

16



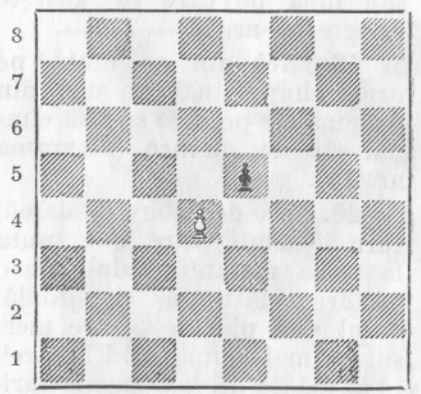
17



Pionul e2 poate muta la e3 sau e4.

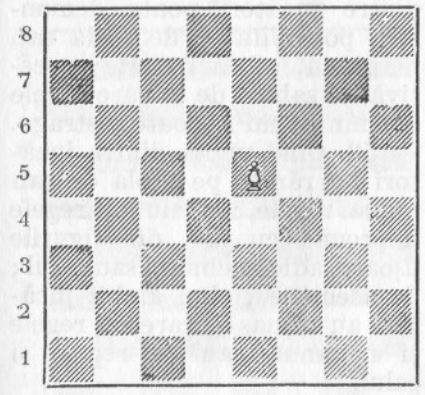
22. Luarea „en passant" (e.p. sau luarea în trecere). Un pion care înaintează cu două cîmpuri la mutarea sa inițială, plasîndu-se pe aceeași linie alături de un pion advers, poate fi capturat de către pionul ad-

18



Pionul d4 poate captura pionul din e5.

19

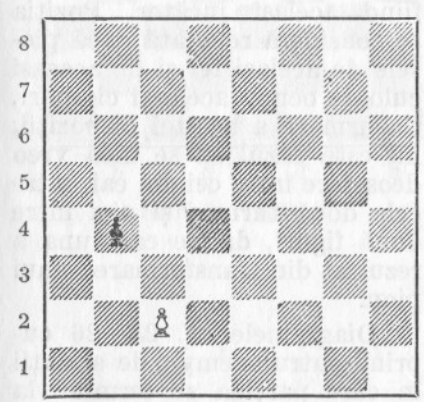


Poziția după capturarea pionului e5.

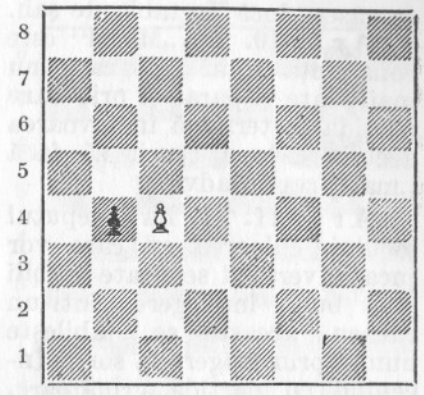
vers; acesta va executa mișcarea sa obișnuită de capturare ca și cum primul pion ar fi înaintat cu un singur cîmp. **1.c2—c4 b4:c3 e.p.** (vezi diagramele 20, 21 și 22).

Dacă luarea „en passant" nu se execută imediat după

20



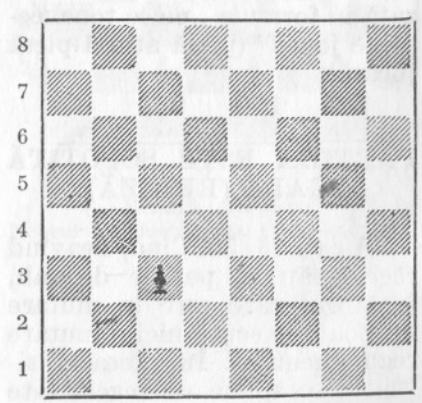
21



înaintarea pionului cu două cîmpuri, acest drept se pierde și nu mai poate fi valorificat mai tîrziu.

23. Transformarea. Orice pion care a reușit să ajungă pe un cîmp situat pe ultima linie adversă trebuie transformat într-o figură de aceeași culoare — excepție făcînd regele — indiferent

22



de numărul celorlalte figuri ce se găsesc încă pe tabla de șah.

Art. 10. 29. „**Matul**“ este consecința unui șah care nu mai poate fi parat și prin care partida se termină în favoarea aceluia care a reușit să facă „mat“ regele advers.

Art. 11. 31. La începutul jocului, culoarea cu care vor juca adversarii se poate stabili prin bună înțelegere; într-un turneu, aceasta se stabilește numai prin tragere la sorți. Începînd cu partida următoare, piesele albe sînt atribuite alternativ celor doi parteneri, oricare ar fi rezultatul partidelor. Totuși, partidele anulate, în conformitate cu articolul 12, nu se încadrează în această regulă.

Art. 15. 46. Dacă jucătorul care este la mutare atinge :

a) una din piesele proprii, el trebuie s-o joace;

b) una din piesele adversarului, el trebuie s-o ia.

Această regulă este concretizată în formula „pièce touchée-pièce jouée“ (piesă atinsă-piesă jucată).

PARTIDA ESTE SOCOTITĂ EGALĂ (REMIZĂ):

Art. 16. 50. Cînd, neavînd regele său în poziție de șah, jucătorul care este la mutare nu poate executa nici o mutare regulamentară. În această situație se spune că regele este „pat“.

51. Șah perpetuu. Cînd unul dintre jucători poate demonstra posibilitatea de a da șah perpetuu, adică o serie succesivă de șahuri de la care regele amenințat nu se poate sustrage.

52. Cînd unuia dintre jucători i-a rămas pe tabla de șah numai regele, iar celuilalt regele împreună cu una din figurile ușoare, adică nebunul sau calul; de asemenea, cînd ambii jucători au rămas fiecare cu regele și nebunul, sau cu regele și calul.

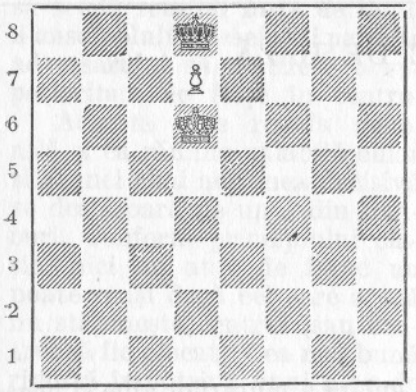
53. Cînd ambii jucători cad de acord asupra egalității într-o anumită poziție de pe tablă.

54. Dacă un jucător va demonstra că s-au făcut cel puțin 50 de mutări de o parte și de cealaltă, fără să fi avut loc o captură de piesă sau o deplasare de pion.

56. Repetarea poziției. La cererea unuia dintre jucători, atunci cînd aceeași poziție s-a reprodus de trei ori, la mutare fiind același jucător. Poziția se consideră repetată dacă piesele de același fel și de aceeași culoare ocupă aceleași cîmpuri. Ca urmare a acestei dispoziții, nu este cazul să se facă vreo deosebire între cei doi cai, între cele două turnuri și nici între două figuri, dintre care una a rezultat din transformarea unui pion.

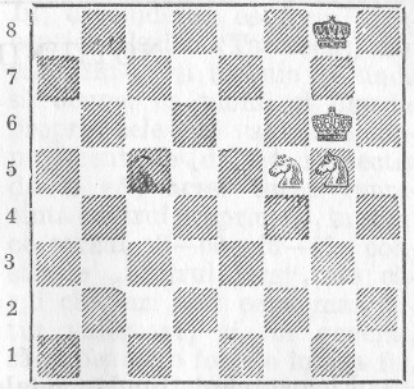
Diagramele nr. 23—26 cuprind patru exemple de situații în care partida se termină la egalitate.

23



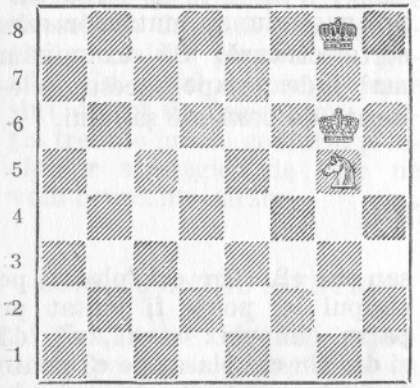
Pat

25



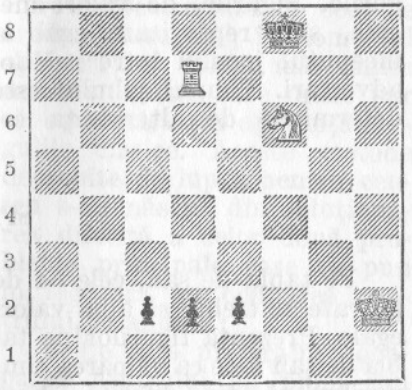
Remiză (R+2C)

24



Remiză (R+C)

26



Remiză (șah etern)
Negrul nu poate para Ch7+ și Cf6+

NOȚIUNILE DE BAZĂ

Elementele fundamentale ale jocului de șah sînt : spațiul, figurile și timpul. Spațiul este reprezentat de tabla de șah, pe suprafața căreia se mișcă figurile. Figurile, de valori inegale, sînt repartizate egal la începutul jocului între cei doi adversari. Timpul șahului este determinat de alternanța regulată a mutărilor albe și negre de-a lungul partidei. Nu este vorba, deci, despre timpul de gîndire al celor doi jucători sau despre durata partidei, ci despre succesiunea mutărilor care se efectuează. Să examinăm mai îndeaproape aceste elemente de bază ale șahului.

SPAȚIUL

Pe tabla de șah, cele 64 de pătrate ar trebui să aibă valori egale. Prezența figurilor pe tabla de șah face ca valoarea cîmpurilor să fie diferită. Este foarte lesne de observat că raza de acțiune a figurilor se mărește cu cît sînt așezate pe un cîmp mai central și scade pe măsură ce sînt mai apropiate de marginea tablei. Numai turnul face excepție de la această regulă. Spre exemplu : calul plasat pe cîmpul **a1** poate fi mutat numai pe două cîmpuri : la **b3** sau la **c2**. Un cal plasat pe cîmpul **b2** poate fi mutat pe patru cîmpuri : la **a4**, **c4**, **d3** și **d1**. Un cal plasat pe **c3** poate fi mutat pe opt cîmpuri : la **a2**, **a4**, **b5**, **d5**, **e4**, **e2**, **d1** și **b1**. Deci, figurile au o rază de acțiune mai mare cînd se află plasate în centrul tablei și, din acest punct de vedere, **cîmpurile centrale au o valoare mai mare decît celelalte.** Valoarea cîmpurilor descrește pe măsura apropierii de marginea tablei și mai ales de colțuri.

O figură prost plasată, pe un cîmp la marginea tablei, face să scadă sensibil forța de luptă a ansamblului pieselor și permite adversarului să realizeze o superioritate de forțe în centru.

Aceasta este regula generală și ea rămîne valabilă chiar și atunci cînd acțiunea decisivă se desfășoară pe unul din flancuri. Conform principiului clasic, nici un atac de flanc nu poate reuși dacă cel care atacă nu stăpînește centrul (sau centrul să fie blocat). Cea mai bună ripostă împotriva unui atac de flanc o constituie o contraacțiune în centru. Desigur, se poate întîmpla ca, la un anumit moment al partidei, un cîmp necentral să prezinte o valoare deosebită, datorită configurației speciale a pionilor și figurilor. În astfel de cazuri (care sînt destul de frecvente), poziția trebuie jucată conform principiilor strategice de care ne vom ocupa mai tîrziu.

LUPTA PENTRU CENTRU

Una dintre cele mai importante probleme în legătură cu cîmpurile centrale, care, după cum am văzut, sînt mai valoroase, este lupta pentru ocuparea lor.

În majoritatea cazurilor, această luptă se desfășoară în prima parte a partidei, adică în deschidere. Și în jocul de mijloc sau în final, centrul este disputat, dar, de obicei, este vorba despre un anumit cîmp central, pentru care se dă lupta. În deschidere, conform concepției clasice (Tarrasch), fiecare din părți trebuie să tindă să ocupe, cu pionii și figurile proprii, cele mai valoroase cîmpuri centrale (d4, e4, respectiv d5 și e5 ; acest careu reprezintă centrul propriu-zis, în timp ce careul c3—c6—f6—f3 constituie „centrul larg", ale cărui cîmpuri sînt ceva mai puțin valoroase) și, în general, să-și dezvolte forțele în așa fel, încît să participe cît mai activ la lupta pentru ocuparea sau controlarea cîmpurilor centrale. În prezent, aceste principii sînt unanim acceptate. Spre deosebire însă de ceea ce credea Tarrasch [1], în domeniul aplicării lor există mai multe metode, dintre care unele par să contrazică (în aparență) regulile clasice. Aceste metode deosebite de luptă pentru centru s-au născut din soluționarea diferită a celor două probleme principale care se pun în legătură cu ocuparea centrului, și anume :

a. Ce este preferabil : ocuparea centrului cu pioni sau cu figuri ?

b. Centrul trebuie ocupat imediat sau ocuparea lui poate fi întîrziată ? La aceste două întrebări, răspunsul școlii clasice era categoric : centrul se

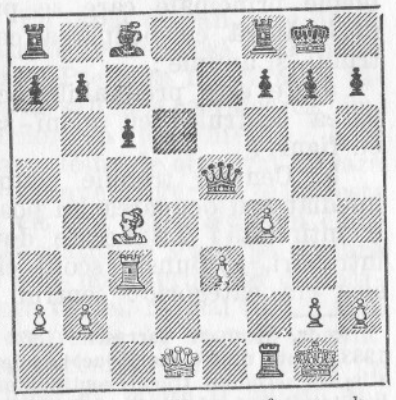
1. dr. Siegbert Tarrasch (1862 — 1933), unul dintre marii jucători de la sfîrșitul secolului trecut, continuatorul lui Steinitz și fondatorul „școlii clasice"

ocupă cu pioni și lucrul acesta trebuie făcut cît mai repede cu putință. Exemple de dezvoltare în conformitate cu această metodă sînt foarte numeroase, căci ea este cel mai ușor de aplicat. Astfel, în varianta principală a Gambitului Damei (Atacul Rubinstein): **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e3 0—0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Nd3 d:c4 9.N:c4 Cd5 10.N:e7 D:e7 11.0—0 C:c3 12.T:c3 e5 13.d:e5 C:c5 14.C:e5 D:e5 15.f4** (vezi diagrama nr. 27), întreaga luptă se dă în jurul cîmpurilor centrale și ea continuă în jocul de mijloc, albul căutînd să folosească mica lui superioritate în centru pentru a organiza un atac pe flancul regelui.

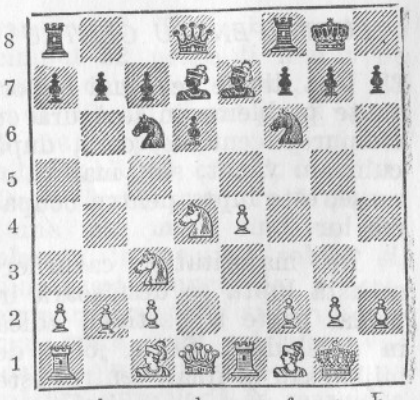
În Partida Spaniolă, după: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5** albul încearcă să ajungă în avantaj, ocupînd cîmpul central d4. Avantajul pe care tinde să-l obțină albul reiese cel mai clar în aplicarea variantei Steinitz, în care, după **3...d6 4.d4 Nd7 5.Cc3 Cf6 6.0—0 Ne7 7.Te1 e:d4 8.C:d4 0—0 9.Nf1** se ajunge la poziția din diagrama nr. 28, în care superioritatea albului în centru este indiscutabilă. De obicei însă, cînd de ambele părți se aplică în mod corect metoda clasică de dezvoltare, rezultatul este o oarecare simplificare a poziției, ceea ce duce la un joc egal. Din avantajul primei mutări, albul păstrează doar o mică inițiativă, în majoritatea cazurilor insuficientă pentru cîștig. De aceea, unii jucători au încercat să complice lupta pentru ocuparea centrului. Nimzovici, Reti și Alehin, iar mai tîrziu Smîslov au demonstrat că ocuparea imediată și numai cu pioni a centrului nu este obligatorie și că, de multe ori, **controlul** asupra centrului este mai valoros decît ocuparea lui.

În practică, aceste idei au stat la baza unor deschideri noi

27



28

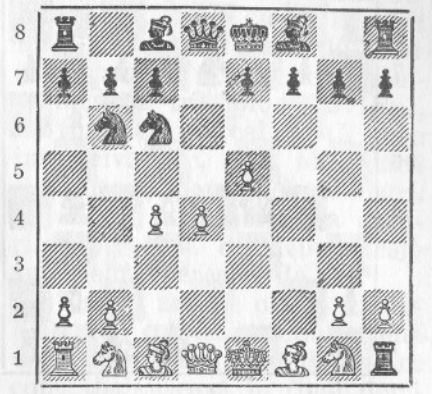


(deschiderea Reti, apărarea Alehin) și a multor sisteme noi în deschideri cunoscute (varianta Smîslov în apărarea Grünfeld), în care fie albul, fie negrul lasă pe adversar să ocupe centrul cu pionii, după care, atacîndu-i și eliminîndu-i, instalează în centru figurile sau pionii proprii. Tipică pentru această metodă este deschiderea Reti: **1.Cf3 d5 2.c4 e6 3.b3 Cf6 4.Nb2 Ne7 5.g3 0—0 6.Ng2;** albul va continua jocul, în raport cu mutările negrului, cu d2—d4 sau d2—d3 și e2—e4.

În apărarea Alehin, negrul face trei mutări cu aceeași figură în deschidere (lucru condamnat de Tarrasch) pentru a-l determina pe alb să-și formeze un centru de pioni avansați: **1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.c4 Cb6 4.d4 d6 5.f4 d:e5 6.f:e5 Cc6.** După cum a demonstrat practica, acest centru de pioni este vulnerabil, astfel că negrul îl poate ataca destul de ușor. De aceea, teoria modernă recomandă albului să împingă numai doi pioni în această deschidere (**1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 Ng4 5.Ne2**), formînd un centru mai ușor de apărat. Vezi diagramele 29 și 30.

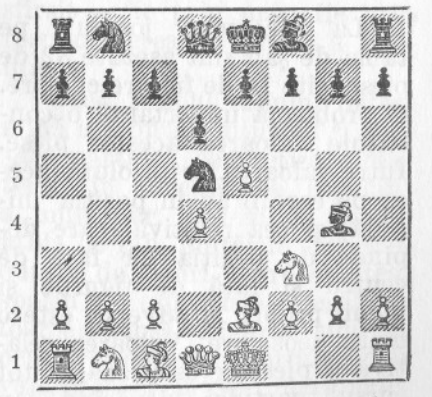
Caracteristic concepțiilor moderne de joc împotriva unui centru de pioni puternic este sistemul lui Smîslov în apărarea Grünfeld. După: **1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ng7 5.Db3** negrul părăsește poziția centrală de la **d5** prin: **d:c4**

29

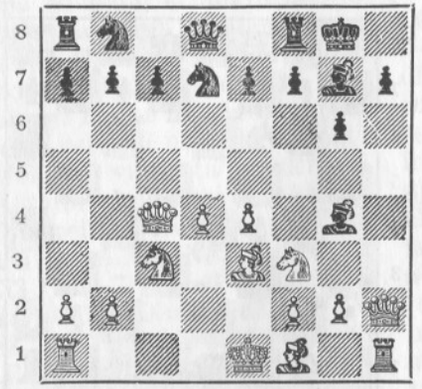


6.D:c4 0—0 7.e4 Ng4 8.Ne3, permițînd albului să-și formeze un centru de pioni ideal (conform concepției clasice). Cum a reieșit din numeroasele partide jucate cu această variantă, după **8...Cfd7!** (vezi diagrama nr. 31), negrul capătă joc superior de figuri și are

30



31



mari şanse de a sfărîma centrul de pioni al albului prin **c7—c5**.

Problema figurilor sau pionilor în centru este mai greu de rezolvat, soluţia depinzînd de cele mai multe ori de caracteristicile fiecărei poziţii în parte. Totuşi, în general, prezenţa pionilor în centru este necesară, deoarece ei servesc drept puncte de sprijin ale figurilor, care altfel ar putea fi uşor alungate de către pionii adversarului.

Rezumînd cele de mai sus se poate trage următoarea concluzie: lupta pentru ocuparea sau controlul cîmpurilor centrale este deosebit de importantă. Ea începe în deschidere şi continuă (cu mai mică intensitate) în toate fazele partidei. În ceea ce priveşte metodele ce se utilizează în această luptă ele sînt variate şi de multe ori se combină între ele. Principiile clasice rămîn valabile, dar în aplicarea lor trebuie să se ţină tot timpul seama de vulnerabilitatea centrului, adică de eventualitatea atacării şi distrugerii formaţiilor centrale de pioni.

FIGURILE

La începutul jocului, pe tabla de şah sînt aşezate 32 de piese, cîte 16 de fiecare culoare. O problemă importantă o constituie valoarea acestor piese. Între valoarea lor absolută (aceea pe care o au în poziţia iniţială) şi cea relativă (care depinde de poziţia lor faţă de centru şi faţă de figurile şi pionii proprii şi adverşi) este o mare deosebire. Valoarea relativă a pieselor oscilează în tot cursul partidei, depăşind sau fiind inferioară valorii absolute, după poziţia pe care o ocupă.

Valoarea absolută a pieselor, luînd ca unitate de măsură pionul, este următoarea:

— Pionul.

— Calul şi nebunul (fiecare valorînd aproximativ cît trei pioni).

— Turnul (valorînd cît cinci pioni sau cît un nebun + doi pioni sau cît un cal + doi pioni).

— Dama (valorînd aproximativ cît două turnuri sau cît un turn + cal + pion).

— Regele (în cazul cînd ia parte la luptă, poate fi considerat aproximativ echivalent cu un cal).

În general, nebunul şi calul au o valoare aproximativ egală. În poziţii închise, cu mulţi pioni, calul este de obicei superior. În poziţii deschise, cu pioni liberi (care pot înainta fără să fie opriţi de pionii adverşi), nebunul este mai tare. Totuşi, în ansamblu, nebunul deţine o oarecare superioritate asupra calului. El înlocuieşte dezavantajul de a nu putea muta decît pe o singură culoare prin raza sa mai mare de acţiune. Datorită acestui fapt el poate lupta mai bine împotriva pionilor adverşi, mai ales dacă aceştia sînt împărţiţi pe ambele flancuri. În lupta împotriva turnului, nebunul împreună cu pionii sînt mai eficienţi decît calul. De asemenea, un nebun poate contrabalansa trei pioni în final, în timp ce un cal luptă greu împotriva lor, mai ales dacă sînt dispuşi pe ambele flancuri. În sfîrşit, în majoritatea cazurilor perechea de nebuni este superioară perechii de cai.

Turnul are de obicei valoarea unui cal (sau nebun) plus doi pioni. Turnul şi doi pioni contrabalansează în final două figuri uşoare (cal + nebun), dar în general este inferior în jocul de mijloc. Două turnuri sînt ceva mai slabe decît doi cai şi un nebun. În schimb, doi nebuni şi un cal sînt în mod evident superiori celor două turnuri. Un turn plus perechea de nebuni sînt mai tari decît perechea de turnuri plus un cal.

TIMPUL

Timpul este cel de al treilea element fundamental al şahului. Nu este însă vorba despre accepţiunea obişnuită a timpului care se măsoară în ore, minute şi secunde, ci de un timp special, valabil numai pentru partida de şah şi măsurabil cu o unitate fixă — mutarea.

Succesiunea timpului într-o partidă de şah este determinată de alternanţa regulată a mutărilor albe şi negre. Timpul unei partide de şah are un început fix — prima mutare — şi un sfîrşit — fie prin mat, fie prin recunoaşterea reciprocă a egalităţii.

Deci, timpul şahului determină începutul, mijlocul şi sfîrşitul partidei, concretizate material în succesiunea regulată a mutărilor. Dat fiind că, pe tabla de şah, mutările sînt executate de figuri, între acestea, spaţiu şi timp există o legătură foarte strînsă. Figurile tind să ocupe cîmpurile centrale, mai valoroase decît cele marginale. Datorită acestei tendinţe, chiar

de la începutul partidei se desfăşoară o cursă între cele două tabere, fiecare căutînd să-şi posteze figurile pe cîmpuri cît mai bune, în raport cu centrul şi cu figurile proprii şi cele adverse. În această cursă, care este mai accentuată în prima fază a partidei, albul este avantajat, deoarece, fiind cel care face prima mutare, în mod normal el trebuie să termine cel dintîi desfăşurarea forţelor proprii, ocupînd în acelaşi timp şi cîmpuri mai bune.

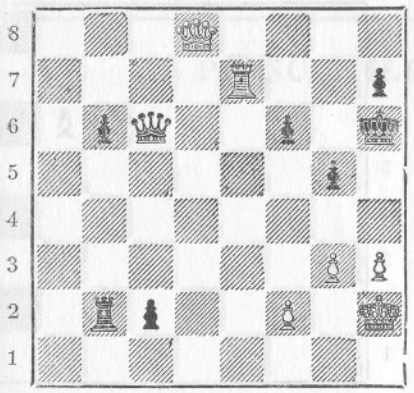
Din punct de vedere teoretic, avantajul primei mutări ar trebui să asigure, invariabil, victoria albului prin mat. Datorită diversităţii combinaţiilor posibile, care nu pot fi calculate în toată întinderea lor, avantajul primei mutări se reduce, în practică, la ceea ce teoria şahului numeşte iniţiativă. La începutul jocului, această iniţiativă aparţine întotdeauna albului, fiind preluată de negru numai în urma unei greşeli oarecare. Dacă albul şi negrul joacă corect, se ajunge la un joc de mijloc, în care albul păstrează iniţiativa, iar negrul dispune de resurse suficiente pentru a egala în cele din urmă jocul.

DESPRE „TEMPO"

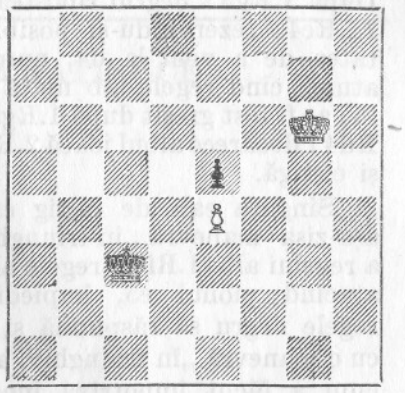
În cursul unei partide de şah se poate pierde sau cîştiga timp. O formă obişnuită a cîştigului de timp constă în atacarea unei piese adverse de valoare superioară cu una proprie, mai puţin valoroasă, realizînd în acelaşi timp fie o completare a dezvoltării, fie o îmbunătăţire a poziţiei, fie aducerea figurilor proprii în situaţia de a executa o combinaţie decisivă. Dacă piesa adversă este nevoită să facă o mutare de retragere, atunci cel care atacă obţine ceea ce se numeşte „cîştigul unui tempo". Cu alte cuvinte, cîştigul unui tempo constituie întreruperea voită — printr-o mutare de combinaţie a şirului de mutări, care reprezintă planul adversarului, şi obligarea acestuia de a efectua o mutare de retragere. Adeseori, prin această întrerupere se obţine şi împiedicarea adversarului de a executa cea mai bună mutare de apărare, pe care în mod normal ar trebui s-o facă. Dăm ca exemplu, poziţia din diagrama nr. 32.

La prima vedere, se pare că negrul nu poate împiedica matul care urmează după Dd8—f8+. O combinaţie de cîştig de timp răstoarnă complet situaţia şi pune în valoare avantajul material al negrului. Dacă pionul c2 ar lipsi de pe tablă, negrul şi-ar face mat adversarul în două mutări prin 1...T :f2+ 2.Rg1 Dg2 mat. Deci, negrul trebuie să cîştige un tempo, pentru a realiza eliminarea pionului c2. Lucrul acesta poate fi obţinut în felul următor:

32



33



1...Dc6—h1+!! 2.Rh2:h1 c2—c1D+ 3.Rh1—g2 (3.Rh2 Tf2 mat) **3...Dc1—c6 + 4.Rg2—h2** (dacă 4.Rg1 Tb1+ 5.Rh2 Th1 mat) se ajunge la poziţia din diagrama noastră, cu deosebirea că pionul c2 nu mai există! Cum am arătat mai sus, negrul dă mat în două mutări.

PIERDERI DE TEMPO — ZUGZWANG

Există unele poziţii în care cîştigul unui tempo sau efectuarea mutării constituie un dezavantaj foarte mare, determinînd uneori pierderea partidei. Asemenea poziţii survin în final, cînd se reduce numărul pieselor de pe tablă, fiind posibilă blocarea lor, ceea ce exclude orice mutare corectă. O asemenea situaţie se numeşte „zugzwang", adică obligaţia de a muta. În diagrama nr. 33, fiecare din părţi are regele şi cîte un pion. Deşi, în aparenţă, situaţia este egală, cîştigă jucătorul aflat la mutare.

Albul la mutare are trei posibilităţi:

1. Rf5?
2. Rg5?
3. Rf6!

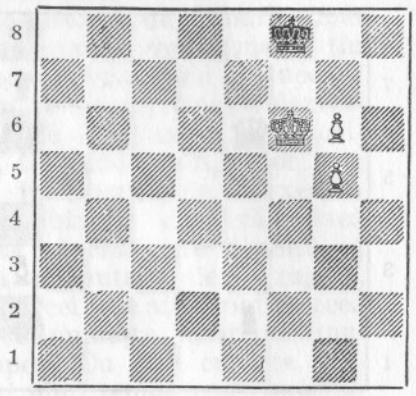
La alte mutări, negrul ripostează simplu 1...Rd4 şi cîştigă pionul e4 şi partida. După 1.Rf5? urmează 1...Rd4 care atacă la rîndul lui pionul albului. Acum ambii pioni sînt apăraţi de către regii respectivi, care atacă în acelaşi timp pionul adversarului. În această poziţie „cheie", regele care trebuie să mute pierde partida, deoarece este silit să părăsească apărarea pionului propriu, pe care regele advers îl capturează, cîştigînd cu pionul ce i-a rămas. De exemplu, 2.Rg4 R :e4 3.Rg3

Re3! 4.Rg2 Re2 5.Rg3 e4 etc. După 1.Rg5? negrul ripostează 1...Rc4, rezervîndu-şi posibilitatea de a veni la d4, numai atunci cînd regele alb mută la f5; ar fi fost greşit după 1.Rg5? Rd4? deoarece albul joacă 2.Rf5 şi cîştigă.

Singura cale de cîştig este aşa-zisa manevră „în triunghi" a regelui alb. **1.Rf6!** (regele alb, atacînd pionul e5, împiedică regele negru să răspundă şi el cu o manevră „în triunghi", aşa cum a făcut împotriva încercării 1.Rg5) **1...Rd4** (negrul nu are altă mutare, deoarece altfel pierde pionul e5) **2.Rf5;** se ajunge astfel la poziţia-cheie, negrul fiind la mutare, ceea ce are drept urmare pierderea partidei.

Deci, în această poziţie, cîştigul se obţine pierzînd un tempo prin trecerea avantajului mutării adversarului, cu ajutorul manevrei în triunghi.

34



În diagrama nr. 34, albul la mutare nu obţine decît remiza, în timp ce, dacă negrul mută, albul cîştigă!

Astfel, după: **1.g7** + (la 1.Re6 urmează Rg7 2.Rf5 Rg8! 3.Rf6 Rf8) **1...Rg8 2.Rg6** sau **2.g6** şi negrul este pat! Dacă negrul trebuie să mute primul, el pierde precum urmează: **1...Rg8 2.g7 Rh7 3.g8D+! R:g8 4.Rg6** şi cîştigă.

PRINCIPIILE STRATEGICE

În general, spre sfîrşitul secolului trecut, se credea că singura metodă bună pentru cîştigarea unei partide era atacul asupra regelui advers, prin orice mijloace. Partidele jucate în această perioadă se caracterizau prin preponderenţa combinaţiilor şi prin absenţa aproape totală a ideilor strategice. Între calitatea combinaţiilor unor jucători faimoşi, ca Andersen, Zukertort, Blackburne şi alţii şi calitatea jocului lor poziţional era o diferenţă izbitoare.

Această stare de lucruri explică triumful lui Paul Morphy, care şi-a dat seama de valoarea unor principii strategice, pe care ceilalţi jucători ai timpului său le ignorau, şi anume: valoarea mobilităţii figurilor, importanţa centrului în lupta pentru obţinerea şi menţinerea iniţiativei şi importanţa dezvoltării rapide a figurilor. Succesele genialului jucător american nu erau însă numai expresia talentului său excepţional, ci consecinţa logică a faptului că **el juca cu plan,** ţinînd seama de anumite principii strategice pe care adversarii săi nu le luau în consideraţie.

Partidele lui Morphy[1] au reprezentat pentru Steinitz[2] un punct de plecare în elaborarea teoriei sale, care constituie fundamentul strategiei moderne a şahului.

La baza acestei teorii stă principiul conform căruia **orice poziţie conţine anumite indicii, anumite caracteristici, care determină planul just de joc.** Cunoaşterea acestora uşurează formularea planului, căci nu mai este necesară calcularea posibilităţilor combinative, ci numai **aprecierea** poziţiei. Pornind de la acest principiu, studiul strategiei şahului poate fi împărţit în două părţi distincte:

[1] Faimos jucător american, considerat campion mondial neoficial (1837–1884).

[2] Primul campion mondial de şah (1836–1900).

I) Studiul diferitelor caracteristici pe care le poate conține poziția și aprecierea pozițiilor pe baza comparațiilor dintre ele.

II) Formularea planurilor de joc în raport cu aprecierea pozițiilor.

Pornind de la ideea caracteristicilor fundamentale ale fiecărei poziții, Steinitz a formulat și alte principii de bază ale strategiei șahului: teoria falangelor de pioni sau despre momentul cînd combinațiile devin posibile (vor fi dezvoltate ulterior), teoria echilibrului pozițiilor și teoria cumulării micilor avantaje. În continuare vom face cîteva referiri scurte la ultimele două principii.

Teoria echilibrului pozițiilor. Nu este permis atacul cu intenția de a cîștiga, întrucît pozițiile egale, la joc corect, duc tot la poziții egale. Numai în cazul afectării echilibrului, partea care deține avantajul are justificarea de a ataca. Subliniem necesitatea de a acționa în acest sens pentru a evita riscul pierderii avantajului.

Teoria cumulării micilor avantaje. Pentru cîștigarea partidei trebuie să se pornească de la acumularea unor mici avantaje strategice, caracteristice (un pion izolat, cîmpuri slabe în lagărul adversarului, perechea de nebuni etc.), ce trebuie mărite și transformate în avantaje durabile (de exemplu avantajul material) care, la rîndul lor, vor constitui baza acțiunilor decisive, a combinațiilor.

Am expus mai sus numai punctele principale ale ideilor lui Steinitz, necesare pentru a ușura înțelegerea concepției superioare asupra luptei și creației în șah. La timpul lor, aceste idei au fost analizate în spirit critic de jucători de forță, ca Lasker[1] și Cigorin[2], care au adus critici îndreptățite dogmatismului lor. Dacă Steinitz și discipolul său dr. Tarrasch pledau pentru regulile sistematic expuse și generalizate, a căror aplicabilitate o considerau posibilă și necesară în **toate** pozițiile, Cigorin, jucător plin de inventivitate și fantezie, prefera realitatea plină de surprize a jocului tactic. Adeseori el căuta în partidele de șah excepțiile, nu regulile. Aceasta nu însemna că el contesta importanța principiilor strategice, ci dimpotrivă, el afirma că aprecierea pozițiilor și mutărilor nu trebuie făcută exclusiv pe baza principiilor generale, ci pe baza analizei concrete a variantelor posibile.

Sinteza între teoria lui Steinitz și ideile lui Cigorin, privind utilizarea jocului combinativ pentru valorificarea caracteristicilor strategice, a fost realizată mai tîrziu de către fostul campion mondial A. Alehin. În meciul său cu cubanezul

[1]) Cel de-al doilea campion mondial de șah (1868—1941)

[2]) Faimos jucător rus (1850—1907), rival al lui Steinitz.

J. R. Capablanca, pe care l-a învins într-un mod convingător, Alehin a demonstrat că jocul strict pozițional nu poate rezista concepției superioare, în care realizarea ideilor strategice atinge forme combinative excepțional de complicate, necesitînd o mare putere de calcul concret.

CARACTERISTICILE STRATEGICE GENERALE

Caracteristicile strategice generale pot fi împărțite în trei grupe:

I. Cîmpuri slabe și tari.

II. Structura pionilor (pioni slabi și tari etc.).

III. Mobilitatea figurilor și postarea lor cît mai activ.

I. *CÎMPURI SLABE ȘI TARI*

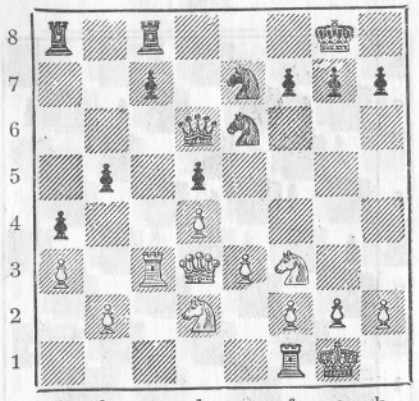
Un cîmp aflat în poziția proprie (sau în apropierea ei) este slab dacă există vreo posibilitate ca adversarul să-l controleze, sau eventual să-l ocupe, mai curînd sau mai tîrziu, în cursul partidei (dr. M. Euwe).

Deci, în mod logic un cîmp este cu atît mai slab, cu cît este mai puțin controlat de figurile și, mai ales, de pionii proprii. Cîmpurile controlate de pioni sînt cele mai tari. Deoarece, în mod normal, nici una dintre figurile adverse nu le poate ocupa fără să se expună riscului de a le pierde. În general, se poate afirma că un cîmp este mai bine apărat (deci mai tare) cu cît figura care îl apără este mai slabă. Pornind de la această constatare, devine evident că majoritatea cîmpurilor slabe și tari se formează, în cursul partidei, în raport cu poziția pionilor.

Tăria cîmpurilor se modifică în momentul în care pionii sînt mutați pe tabla de șah. Slăbiciunile create de mutările pionilor sînt mult mai durabile decît cele provocate de poziția figurilor, deoarece pionii nu merg decît înainte și eventuala lor blocare de către pionii sau figurile adverse fixează un cîmp slab pentru multă vreme. De aceea, Steinitz recomanda o deosebită grijă la mutarea pionilor, căci orice mișcare greșită este foarte greu de îndreptat. Trebuie adăugat că pionii înșiși pot fi tari sau slabi, după

35

P. Keres

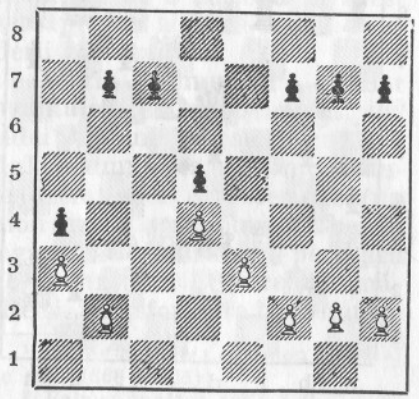


M. Botvinnik

cum pot sau nu să fie susținuți de alți pioni.

În poziția din diagrama nr. 35, negrul a făcut o greșeală din punct de vedere al luptei pentru cîmpurile tari. Dacă ridicăm de pe tablă figurile și lăsăm numai pionii (înaintea mutării 16...b5?), constatăm că numărul cîmpurilor slabe din lagărul albului este mai mare decît în acela al negrului (vezi diagrama nr. 36), întrucît negrul nu are în poziția sa nici un cîmp necontrolat de pionii săi (cu excepția cîmpurilor de pe liniile a 7-a și a 8-a, care nu pot fi niciodată apărate de pioni), în timp ce în poziția albului există o slăbiciune la b3, care atrage după sine și slăbiciunea cîmpului c4 (deoarece pionul alb „b" este împiedicat să înainteze la b3 fără sprijinul figurilor. Odată cu ultima sa mutare, negrul și-a creat dintr-odată două

36



cîmpuri slabe, c5 și d6, și implicit, a amplificat valoarea cîmpului b4 pentru alb, întrucît acesta nu mai putea fi controlat decît cu greutate de un pion negru pe c5. Slăbiciunea cîmpurilor c5 și d6 oferă albului obiective precise de atac, care pot fi destul de ușor folosite pentru obținerea unui avantaj decisiv. Planul de joc al albului este următorul:

I: Ocuparea coloanei „c" și împiedicarea unui cal negru de a ajunge la c4.

II: Aducerea unuia din caii albi (cel din f3) pe cîmpul b4, de unde va controla (și eventual va ocupa) cîmpul slab c6 și va ataca pionul slab d5 (pionul d5 devine slab deoarece nu mai poate fi apărat cu eficacitate de un pion negru pe c6).

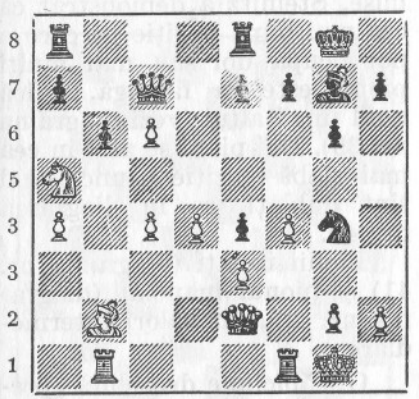
III: Presiunea combinată a figurilor albe asupra diferitelor slăbiciuni ale negrului (pionii d5, c7 și b5) avînd drept consecință obținerea unui avantaj material pentru cîștig.

Botvinnik a continuat în modul următor: **17.Dc2** (împiedică manevra Ce7—c6—a5) **17...Tcb8** (înaintarea c5 ar fi dus după 18.d:c5 la un final pierdut pentru negru, din cauza slăbiciunii pionului d5 și a faptului că albul ar fi căpătat cîmpul tare d4 pentru unul din caii săi). **18.Ce1!** (înainte de a tripla piesele pe coloana „c", albul aduce calul la d3 pentru a paraliza înaintarea b5—b4) **18...Cc8** (încercare de a plasa

unul dintre cai la c4) **19.Tc6 De7 20.Cd3 Cb6 21.Cb4** (atacînd pionul d5, albul împiedică instalarea calului negru la c4) **21...Td8 22.Df5** (albul atacă din nou și continuă să împiedice planul negrului. Această luptă în jurul unei părți a planului strategic general evidențiază rolul pe care îl joacă manevrele tactice în îndeplinirea lui) **22...Td6 23.Tfc1 T:c6 24.T:c6 Td8 25.T:b6! c:b6 26.Cc6 Dc7 27.C:d8 D:d8 28.Dc2** (practic, albul a rămas cu un pion în plus, deoarece pionul dublu al negrului de pe coloana „c" este lipsit de valoare. **28...Dc7 29.D:c7 C:c7** și negrul a intrat într-un final de cai pierdut, atît din cauza pionului în minus, cît și din cauza slăbiciunii pionilor b5, b6 și d5. Jucînd cu o tehnică exemplară, M. Botvinnik a cîștigat partida.

37

Spasski

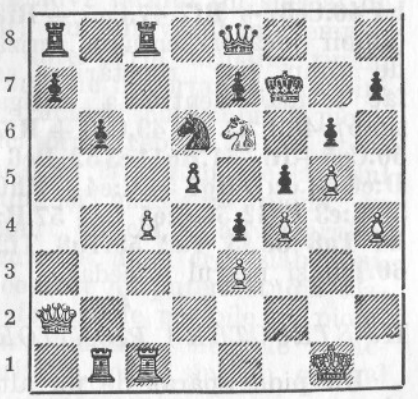


La Turneul interzonal de la Amsterdam, 1964, în partida dintre B. Larsen și B. Spasski, după cea de a 20-a mutare a albului, s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 37.

Jucînd **20...f5**, Spasski și-a slăbit cîmpul e6; a urmat **21.Cb3 D:e6 22.d5!** (decizia albului de a sacrifica pionul a4 a fost pe deplin justificată. După schimbul nebunului din g7, el a obținut cîmpul tare d4 pentru cal și a valorificat ulterior slăbiciunea cîmpului e6) **22...D:a4 23.N:g7 R:g7 24.Cd4 Tec8 25.h3 Cf6 26.Tfc1 Dd7** (aici Spasski, a apreciat, probabil, că după h5, care ar fi împiedicat înaintarea g4, albul ar fi putut juca Cc6, tăind retragerea damei și creîndu-i astfel mari greutăți) **27.g4** (mărește avantajul de spațiu al albului; după 27... f:g4 ar fi urmat mai întîi 28.Ce6+) **27...Rf7 28.g5 Ce8**

38

Larsen



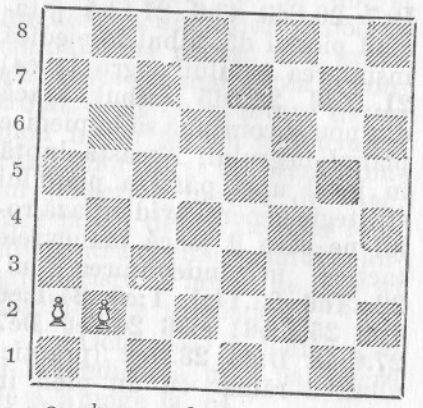
29.Da2 Cd6 30.h4 (după 30.Ce6 ar fi urmat de8 31.Db2 Dh8! și negrul este în siguranță) **30...De8 31.Ce6** (vezi diagrama nr. 38).

Slăbiciunea cîmpului e6 a dus la slăbirea poziției regelui negru. Acum Larsen va declanșa o ofensivă hotărîtoare pe linia „h". **31...Dh8 32.h5 h6!** (în poziție grea Spasski se apără admirabil. După 32...g :h5 ar fi urmat un atac decisiv pentru alb 33.De2 Rg6 34.Rf2 h6 35.Tg1 etc.) **33.Tb2! g:h5** (33...C :c4 34.T :c4 T :c4 35, D :c4 D :b2 36. d6 ! și negrul nu mai are apărări suficiente) **34.Th2 h:g5 35. C:g5+ Re8 36.c5!** (regele trebuie gonit înapoi pe aripa sa; la 36.Da4+ urma simplu b5) **36...T:c5 37.T:c5 b:c5 38.Da4+ Rf8** (după Rd8? urma Ce6+ cu mat rapid) **39.Tg2** (Dd1 !) **Te8 40.Dd7 Dh6 41.D:a7** (cu amenințarea distrugătoare 42. Da1 !) **41...Dh8 42 Dd7 Dh6 43. Ce6 + Rf7 44. Cg5 +** (44. C :c5 Df6 iar la 44. Cd8 + T :d8 !) **44...Rf8 45.Rh2 h4 46.Ce6 + Rf7 47.Cg5 + Rf8** (ambii jucători erau în criză de timp, iar repetările se fac tocmai pentru a cîștiga timp) **48.F h3 c4 49.Ce6 + Rf7 50.Cg5+Ri ; 51.Rg1! c3 52. De6 ! D:e6 53.d:c ; Rg7 54.C:e4+ Rh6 55.C:c3 Ce4? 56.C:e4 f:e4 57.R: h4 Ta8 58.f5 Ta2 59.Tg8 Tf2 60.Tf8** și negrul a cedat.

II. *STRUCTURA PIONILOR*

Un pion apărat de un alt pion este mai tare decît un

39



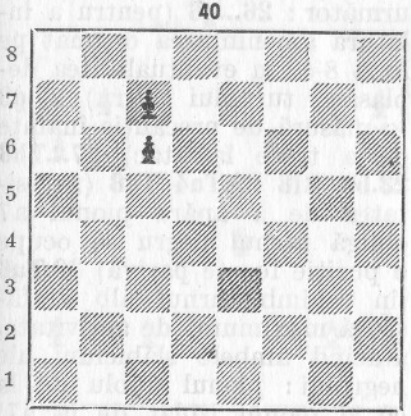
pion apărat de figuri. Se poate, deci, aplica regula valabilă pentru cîmpurile tari și slabe: apărarea este mai bună cu cît apărătorul este mai slab ca valoare. De asemenea, un pion care are posibilitatea de a avansa este evident mai tare decît un pion a cărui înaintare este împiedicată (un astfel de pion se numește blocat).

Pornind de la aceste premise, Steinitz a demonstrat că cea mai bună poziție pe care o pot ocupa doi sau mai mulți pioni, este în falangă, adică unul lîngă altul (vezi diagrama nr. 39). Doi pioni se află în cea mai slabă poziție atunci cînd sînt dublați, ca în diagrama nr. 40.

Pionii izolați (diagrama nr. 41) și pionul înapoiat (diagrama nr. 42), au valori intermediare.

O slăbiciune deosebită prezintă pionul izolat, blocat de o

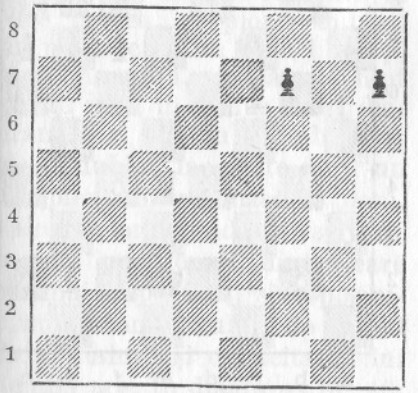
40



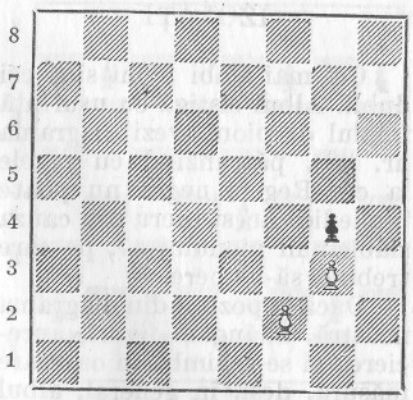
figură adversă (pionul d5 blocat de calul d4).

Considerînd că cea mai bună poziție a pionilor este în falangă, Steinitz a enunțat principiul conform căruia „falangele de pioni trebuie să înainteze în așa fel, încît ele să poată relua mereu forma de falangă, pînă în momentul cînd acest lucru nu mai este necesar" (de exemplu, cînd unul din pioni

41



42



are posibilitatea de a se transforma în damă).

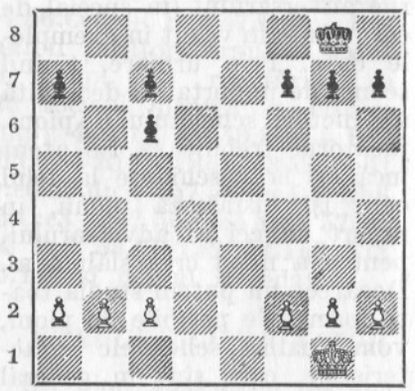
Majoritatea cîmpurilor slabe și tari se formează în raport cu poziția pionilor. Dacă examinăm pozițiile schematice din diagramele de mai sus, vedem că în fața pionilor dubli, a pionilor înapoiați și izolați, se creează cîmpuri slabe, care pot fi cu ușurință ocupate de figurile adversarului (în special de cal), cum am văzut în exemplele date. Prin urmare, ținînd seama de importanța deosebită a structurii scheletului de pioni, jucătorul trebuie să fie atent încă de la deschidere la felul cum își instalează pionii, în raport cu cei ai adversarului, pentru a nu-și crea slăbiciuni. Deoarece nu putem studia toate formațiile posibile de pioni, vom analiza scheletele caracteristice, care sînt în general suficiente pentru aprecierea pozițiilor.

A. PIONII DUBLI ŞI CEI IZOLAŢI

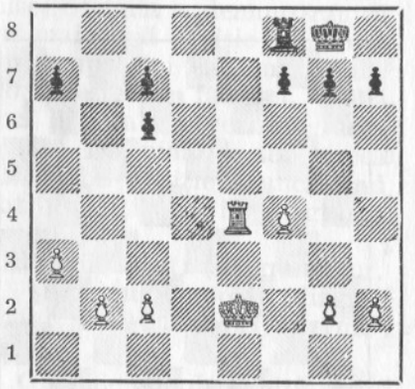
Cei mai slabi pioni sînt cei dubli. Albul cîştigă cu uşurinţă finalul de pioni (vezi diagrama nr. 43), pătrunzînd cu regele la c5. Regele negru nu poate împiedica acest lucru din cauza slăbiciunii pionului a7, pe care trebuie să-l apere.

Dacă la poziţia din diagrama noastră, adăugăm figuri, aprecierea ei se schimbă în oarecare măsură, deşi, în general, albul îşi păstrează avantajul. Astfel, în poziţia din diagrama nr. 44, survenită într-o partidă jucată în semifinalele campionatului naţional (Bucureşti, 1950), între S. Samarian — E.Rusenescu prezenţa pe tablă a turnurilor nu a făcut decît să prelungească procesul de cîştig. Deşi albul nu a jucat foarte exact, el a cîştigat destul de uşor, în felul următor: **26...g6** (pentru a înlătura ameninţarea de mat pe linia 8-a, în eventualitatea deplasării turnului negru) **27.g3** (o măsură de precauţie înainte de a trece la atac) **27...Tb8 28.b3 Rf8 29.Ta4 Ta8** (necesitatea de a apăra pionul a7 obligă turnul negru să ocupe o poziţie foarte pasivă) **30.Ta6** (în schimb turnul alb desfăşoară maximum de activitate, atacînd ambele slăbiciuni ale negrului: pionul dublu de la c6 şi pionul izolat de la a7) **30...Re7 31.T:c6** şi albul cîştigă un pion, păstrînd în acelaşi timp avantajul poziţional deoarece pionii negrului pe flancul damei (a7 şi c7) sînt slabi şi izolaţi. Continuarea partidei nu mai prezintă interes pentru tema noastră. Dublarea pionilor este un fenomen frecvent, care atrage după sine o modifi-

43

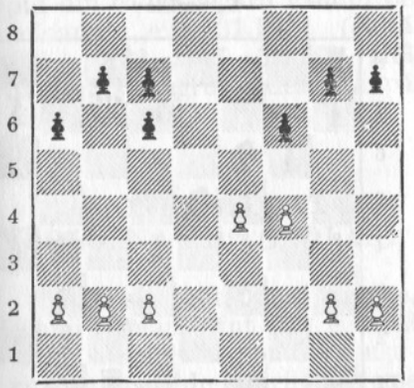


44
E. Rusenescu

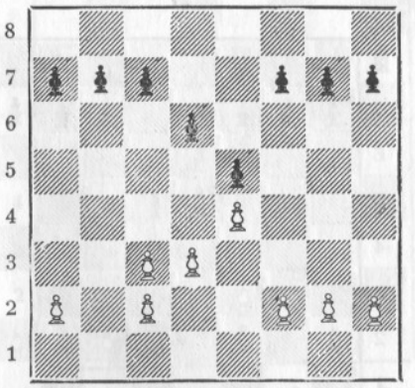


S. Samarian

45



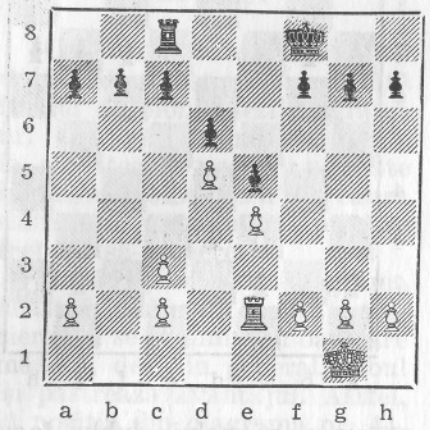
46



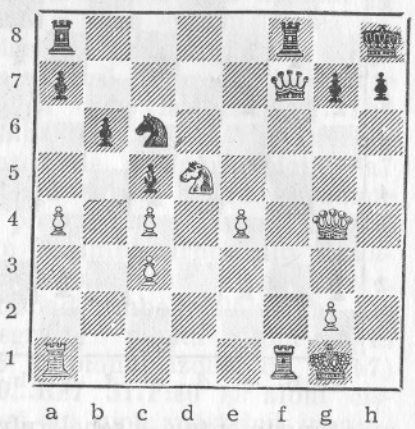
care fundamentală a scheletului de pioni; în consecinţă, ea influenţează în mod hotărîtor planurile strategice ale ambelor părţi.

Pionii dubli nu constituie întotdeauna o slăbiciune. Desigur, există schelete de pioni, conţinînd pioni dublaţi, care sînt în mod evident dezavantajoase. Din această categorie fac parte, în special, structurile cu pioni pe ambele flancuri, în care partea cu pionii dublaţi nu poate crea un pion liber şi, în consecinţă, joacă de fapt cu un pion în minus (vezi diagrama nr. 45). În schimb, dacă pionii dublaţi fac parte dintr-un complex, dintr-o masă de pioni, valoarea lor depinde de o serie de factori poziţionali, dintre care cei mai importanţi sînt posibilitatea complexului de pioni de a înainta şi capacitatea lui de apărare. În diagrama nr. 46, prezenţa pionului dublu face ca albul să nu mai poată aplica cu succes planul de înaintare d3—d4—d5 urmat de c3—c4—c5, deoarece jucînd b7—b6 la momentul oportun, negrul paralizează complet masa de pioni a albului. Aici apare clar defectul pionilor dubli: dacă pionul c3 s-ar afla la b2, atunci înaintarea c4—c5 ar putea fi sprijinită prin b2—b4. Mai mult, în momentul cînd albul joacă d4—d5 (pionii aflîndu-se pe c2 şi c3), poziţia sa devine vulnerabilă. Pe de-o parte se eliberează cîmpul c5 pentru figurile negre, iar pe de altă parte devine posibil un atac asupra complexului de pioni. În finalul din diagrama nr. 47, negrul poate juca cu succes c7—c6! după care, deşi pionul dublu dispare (2.c4 c:d5 3.c:d5 Tc3), avantajul rămîne de partea sa. Pe baza acestor consta-

47



48
V. Smislov



A. Lilienthal

tări, Nimzovici a formulat două reguli referitoare la complexele de pioni conținînd pioni dubli :

I. O masă de pioni, a cărei valoare de atac este scăzută prin prezența pionilor dubli, trebuie atrasă să înainteze.

II. Dacă în urma înaintării s-a creat o slăbiciune pasivă a pionilor dubli, este indicată atacarea lor cu ajutorul pionilor. În acest caz nu trebuie să ne temem de eventuala dispariție a pionilor dubli.

O poziție interesantă, în care atît pionii izolați, cît și un pion dublu sînt compensați de poziția activă a figurilor, este ilustrată în diagrama nr. 48. Sub protecția foarte puternică a calului d5, slăbiciunea pionilor izolați a4 și c4, ca și a pionilor dubli c3 și c4 nu se resimte pentru moment și albul poate organiza complicații tactice periculoase.

A urmat : **22.a5!** (unul dintre pionii izolați este sacrificat pentru a îndepărta calul negru de la eventuala supraveghere a punctului central e5, care compensează în valoare cîmpul central d5, aflat în stăpînirea albului) **22...C:a5?** (în ciuda avantajului material decisiv, îndepărtarea calului negru de punctul e5, permite albului să controleze majoritatea cîmpurilor centrale tari și să-și creeze un puternic pion liber) **23.e5! f5 24.De2 Tae8 25.Tae1 Te6** (deoarece 25...Cc6 nu merge fiindcă urmează 26.e6 Dg6 27.e7 Tf7 28.De6 etc., negrul este silit să sacrifice calitatea) **26.Cf4 Tfe8 27.C:e6 D:e6 28.Dd3! g6 29.Tf4** (albul reușește să apere pionul slab c4, apoi trece la operații decisive, bazate pe prezența pionului liber) **29...Ce6**

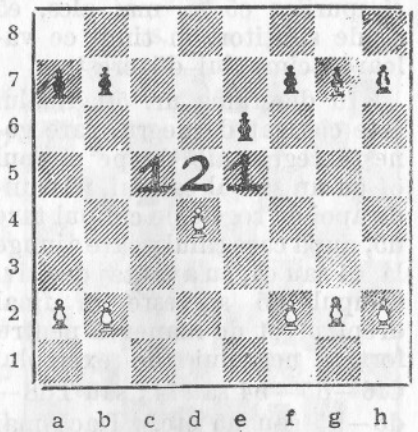
30.Dd5 C:e5 (negrul pierde rapid din cauza legării calului pe coloana „e") **31.Rf1!** (evită Cf3+) **31...Rg7 32.Tf2 Rf6 33.Tfe2** și negrul cedează după cîteva mutări.

B. PIONUL IZOLAT PE COLOANA „D" (IZOLANI)

Cum s-a arătat mai înainte, pionii izolați sînt în general slabi, întrucît ei pot fi cu ușurință atacați de figurile adverse și necesită o apărare de figuri. Există însă un pion izolat care prezintă caracteristici speciale și face excepție de la regula generală. Este vorba despre pionul izolat central care se creează în multe deschideri pe coloana .„d", la d4 — respectiv d5, ca în diagrama nr. 49.

În mod teoretic, el este la fel de slab ca oricare alt pion izolat și, dacă îndepărtăm de pe tablă toate figurile, finalul de regi și pioni care rămîne este aproape întotdeauna defavorabil părții care îl are. Dar în jocul de mijloc, acest pion izolat de pe coloana „d" are o forță dinamică foarte mare, pe de-o parte datorită amenințării de a înainta (cînd lucrul acesta este posibil), iar pe de alta fiindcă el asigură o dezvoltare mai liberă decît a adversarului. A ști ce prezintă o importanță mai mare — slăbiciunea lui statică sau forța lui dinamică — este, după părerea lui Nimzovici, „una din problemele cardinale ale jocului pozițional".

49



Scheletul de pioni tipic, cu pionul izolat al damei. Cîmpurile însemnate cu 1 sînt tari pentru alb. Cîmpul însemnat cu 2 este tare pentru negru. (După Nimzovici)

Forța dinamică a pionului izolat al damei (izolani) constă în :

1. Posibilitatea de a înainta cu succes la momentul potrivit.

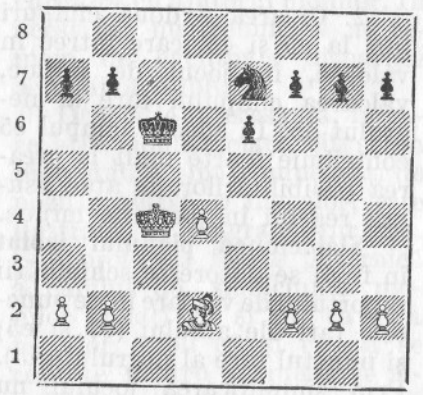
2. Crearea a două cîmpuri tari la e5 și c5, care întrec în valoare, în jocul de mijloc, valoarea cîmpului tare al negrului d5. În special cîmpul e5 contribuie foarte mult la crearea posibilităților de atac asupra regelui în jocul de mijloc.

Slăbiciunea pionului izolat în final se datorește schimbării raportului de valoare între punctele tari ale albului (c5 și e5) și punctul tare al negrului (d5). Prin simplificarea jocului nu mai sînt posibile atacuri asu-

pra regelui, astfel încît valoarea cîmpurilor c5 şi, mai ales, e5 scade simţitor, în timp ce valoarea cîmpului d5 creşte.

În diagrama nr. 50, finalul este cîştigat de negru, care goneşte regele alb de pe cîmpul c4 cu un şah al calului, pătrunde apoi cu regele pe cîmpul tare d5, după care calul poate ajunge la e4 sau c4, cu avantaj decisiv. Cîmpul d5 serveşte în final drept pivot de manevră pentru forţele negrului (de exemplu, Cf6—d5—b4 sau f4; sau Td8—d5—a5 sau h5 etc.). Dacă mai există piese pe tablă, un cal postat pe cîmpul d5 va exercita o presiune foarte mare asupra poziţiei albului, reprezentînd o ameninţare pe ambele flancuri. Un nebun postat pe acelaşi cîmp poate aduce victoria, chiar dacă mai există nebuni de culori diferite (cu condiţia ca ambele părţi să mai aibă turnuri).

50



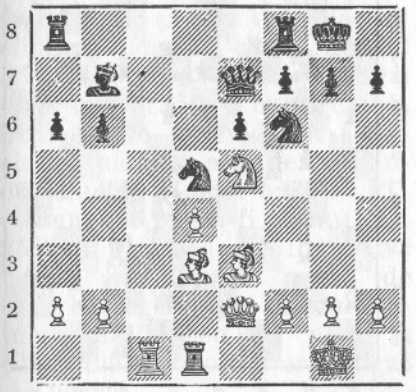
În afara creşterii tăriei cîmpului d5 şi slăbirii cîmpurilor c5 şi e5, mai trebuie remarcată slăbirea considerabilă a cîmpurilor albe e4 şi c4, ceea ce creează multe posibilităţi de pătrundere figurilor negre. În sfîrşit, trebuie subliniat faptul că slăbiciunea pionului damei izolat în final nu se datoreşte atît ameninţării de a fi pierdut, cît slăbirii întregului complex de cîmpuri înconjurătoare de altă culoare decît aceea pe care se află.

Pionul izolat pe coloana „d" poate constitui un puternic instrument de atac în jocul de mijloc, mai ales dacă adversarul neglijează, într-o măsură oricît de mică, apărarea flancului regelui. Strategia indicată în cazul unui pion izolat, este atacul pe flancul regelui, dar acesta trebuie efectuat numai în condiţii favorabile. În poziţia din diagrama nr. 51, după mutarea albului **19.Nd3!** negrul a continuat greşit **19...C:e3;** după **20.f:e3 b5 21.Tc5 Tfe8 22.Tdc1 g6 23.a3** s-a ajuns la un final în care albul a folosit cu exactitate stăpînirea coloanei „c" deschise şi a cîştigat.

Dacă negrul ar fi jucat **19...Ce8** îndepărtînd calul de la apărarea flancului regelui, albul ar fi continuat atacul astfel: **20.Dh5 g6 21.Dh6 Cg7 22.Ng5! f6 23. N:g6 h:g6 24.C:g6**

51

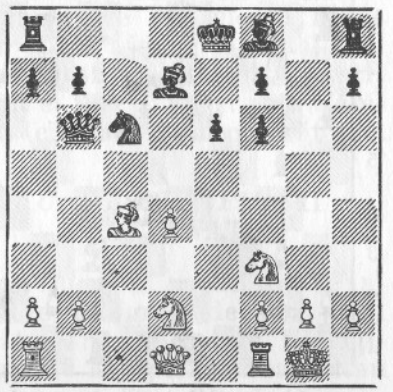
Taubenhaus



Nimzovici

52

S. Flohr



A. Toluş

1) **24...Dd7 25.N:f6 C:f6 26. Dh8+ Rf7 27.Ce5+ Re8 28. C:d7 T:h8 29.C:f6** + şi albul are trei pioni pentru figura sacrificată.

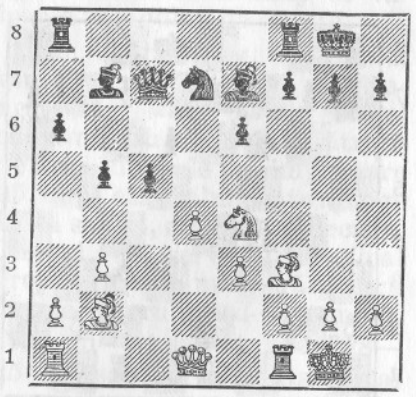
2) **24...Dd6 25.Dh8+ Rf7 26.Dh7 f:g5 27.Ce5+ Re8 28. D:g7 De7 29.Dg6+ Rd8 30. Tc6** cu mari complicaţii.

În diagrama nr. 52, negrul şi-a propus un plan de joc legat de efectuarea rocadei mari şi a declanşării unui atac combinat asupra pionului izolat şi asupra flancului regelui advers, bazat pe coloana deschisă „g".

Marele mestru Flohr n-a ţinut însă seama de posibilităţile tactice legate de înaintarea pionului izolat. A urmat: **11.d5! Ca5** (după e:d5 urma 12.Te1+ etc., negrul rămîne cu regele expus în centru şi cu trei pioni izolaţi: f6, f7 şi h7) **12.Te1! e5 13.De2 Ng7** (13...0—0—0 14. Nb5+Rb8 15.N:d7 T:d7 16. C:e5! Te7 17.Dg4 Dd8 18.Cec4 Nh6 19.d6 Te6 20.Tcd1! şi negrul a pierdut un pion) **14. Nd3 D:b2** (forţat, deoarece albul ameninţă 15.Tb1 urmat de b4 cu cîştigul calului a5) **15.Tc2 Db6 16.Tb1 Dd6 17.Ce4** (cîmpurile e4 şi în special f5 sînt slăbiciuni ale poziţiei negrului, pe care albul le foloseşte pentru a cîştiga) **17...De7 18.Cg3 Rd8 19. Nf5 Tc8 20.d6! De8 21.T:c8 R:c8** (21...N:c8 22.d7! cu cîştig) **22.Db5** şi negrul cedează.

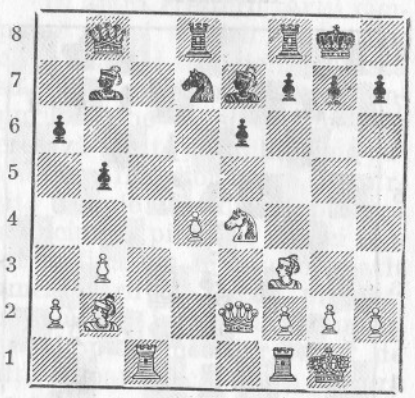
În privinţa modului în care trebuie dusă lupta împotriva pionului izolat pe coloana „d" vom lua ca exemplu partida Rubinstein — Lasker, jucată în turneul internaţional de la Moscova, în 1925. După mută-

53
Lasker



Rubinstein
(Poziția după 15.Ce4)

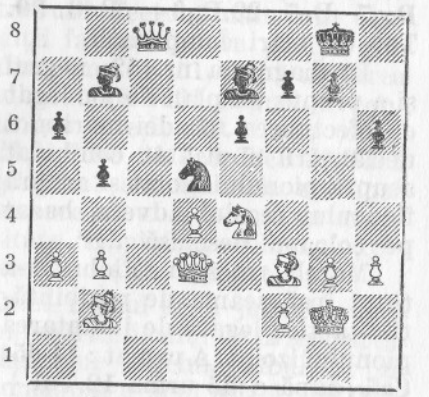
54
Lasker



Rubinstein
(Poziția după 18.e:d4)

rile **15.Ce4** (vezi diagrama nr. 53) **Tad8 16.Tc1 Db8 17.De2 c:d4 18.e:d4** (vezi diagrama nr. 54), pionul izolat a fost creat. Albul ar fi putut evita acest dezavantaj strategic, jucînd 18.N :d4, dar după 18...e5 urmat de f5, negrul ar fi obținut un atac puternic asupra regelui. Planul lui Lasker a constat în forțarea trecerii într-un final cît mai favorabil printr-un atac pozițional pe flancul damei, pe care l-a dominat cu ajutorul cîmpului tare d5. A urmat **18...Te8 19.g3 Da8 20.Rg2 Tfd8 21.T:c8 T:c8 22.Tc1 T:c1 23. N:c1 h6 24.Nb2 Cb6 25.h3 Dc8 26.Dd3 Cd5!** (calul a ajuns pe cîmpul tare și sub amenințarea Cb4 albul a fost obligat să slăbească poziția de pioni de pe flancul damei) **27.a3** (vezi diagrama nr. 55) **27...Cb6!** (acum slăbiciunea albului a trecut de la cîmpul b4 la pionul b3; de aceea, în locul calului, la d5 s-a instalat nebu-

55
Lasker

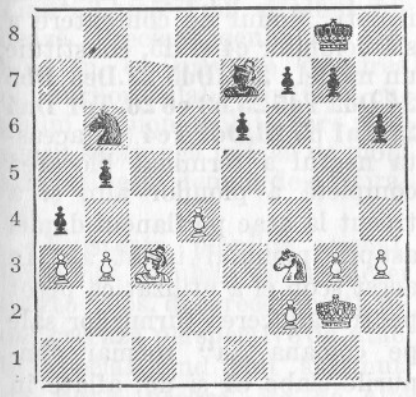


Rubinstein
(Poziția după 27.a3)

nul) **28.Rh2 Nd5 29.Rg2 Dc6 30.Cd2 a5!** (cu amenințarea a4, după care albul, trebuind să joace b4, și-a slăbit decisiv cîmpul c4) **31.Dc3+ N:f3+! 32.C:f3 D:c3 33.N:c3 a4!** (vezi diagrama nr. 56. O mutare fină, care scoate în evidență slăbiciunea pionilor albi de pe flancul damei) **34.b:a4 b:a4 35.Rf1** (pionul nu putea fi apărat. La 35.Nb4 urmează ...N :h4 36.a : b4 a3 37.Cd2 Cd5 urmat de venirea regelui pe flancul damei). Astfel, cu un pion în plus, finalul a fost ușor cîștigat de negru.

Din exemplele de mai sus se poate trage concluzia că: **pionul izolat poate duce la poziții avantajoase numai dacă partea care îl are ajunge le atac pe flancul regelui sau cînd este posibilă spargerea centrului advers prin înaintarea lui.** În final însă (sau în poziții în care partea care are pionul izolat nu poate ajunge la atac) izolani constituie o slăbiciune atît prin el însuși, cît și prin slăbirea cîmpurilor înconjurătoare.

56
Lasker



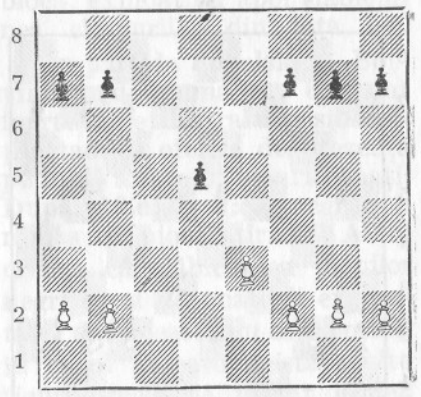
Rubinstein
(Poziția după 33...a4)

C. DESPRE PIONII ATÎRNAȚI

Prin pioni „atîrnați" se înțelege un grup de doi pioni alăturați care nu pot fi susținuți de alți pioni și care stau pe aceeași linie. După Nimzovici, acești pioni trec în evoluția lor prin trei faze: izolani, cuplu de pioni izolați, pioni atîrnați (vezi diagramele 57, 58 și 59).

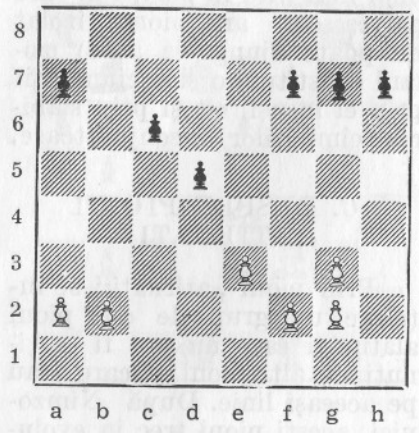
Pionii atîrnați pot apărea și pe alte coloane decît „d" și „c",

57



1. Izolani

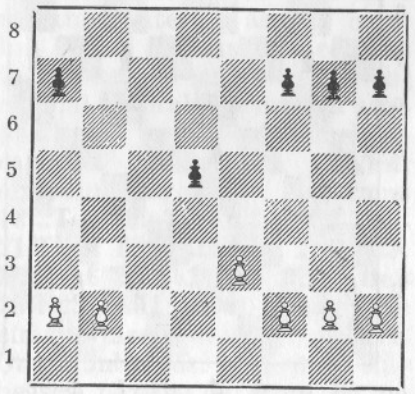
58



2. Cuplu de pioni izolați

deși aici apar cel mai frecvent. Cuplul de pioni izolați care nu au ajuns pe aceeași linie, adică la poziția de falangă, pot fi blocați de adversar, care în cazul acesta obține un avantaj

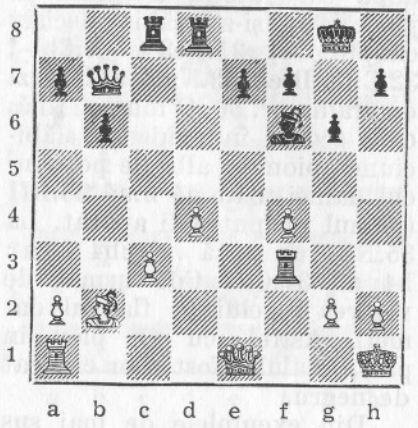
59



3. Pioni atîrnați

60

A. Alehin



G. Thomas

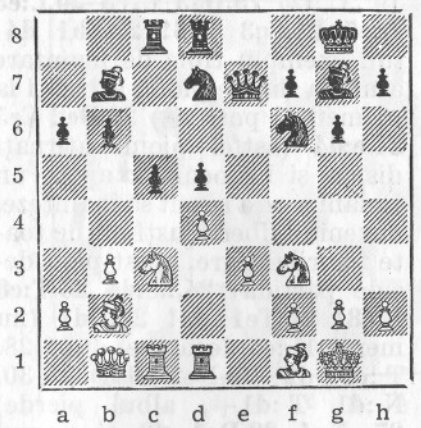
apreciabil în stăpînirea cîmpurilor slabe din fața lor.

În diagrama nr. 60 este poziția survenită în cursul partidei G. Thomas—A. Alehin, Baden—Baden, 1925, în care albul a rămas cu un cuplu de pioni izolați. Modul de combatere a slăbiciunilor c4 și d5, constituie un model: **22...Dd5 23.De3 Db5 24.Dd2 Td5 25.h3 e6 26. Te1 Da4 27.Ta1 b5 28.Dd1 Tc4** (cu aceasta negrul a terminat blocarea completă a pionilor albi și a trecut la atac pe flancul damei asupra pionului izolat a2. În acest scop el a utilizat ca pivot pentru aducerea turnurilor sale pe coloana „a" tocmai cîmpurile slabe c4 și d5, aflate în stăpînirea sa) **29.Db3 Td6 30. Rh2 Ta6 31.T3f1 Ne7 32.Rh1 T4c6!** (o manevră de regrupare: turnurile trec pe coloana „a" la a4 și a6, iar dama la c4) **33.Tfe1 Nh4 34.Tf1** (turnurile nu pot părăsi linia 1; 34.Te5? D :b3 35.a :b3 T :a1 36.N :a1 Ta6 37.Nb2 Ta2 și negrul cîștigă) **34...Dc4! 35.D:c4 T:c4 36.a3 Ne7 37.Tfb1 Nd6 38.g3 Rf8** (piesele negrului ocupă cele mai bune poziții. Pentru acțiunea decisivă trebuie adus și regele în centru) **39.Rg2 Re7 40.Rf2 Rd7 41.Re2 Rc6 42.Ta2 T4a4 43.Tba1 Rd5 44. Rd3 T6a5 45.Nc1 a6 46.Nb2 h5!** (deoarece figurile albe sînt concentrate la apărarea pionului a3, negrul folosește mobilitatea mai mare a nebunului și poziția dominantă a regelui său în centru pentru o diversiune pe flancul regelui care provoacă h4, după care spargerea centrului cu e5 devine decisivă din cauza slăbiciunii pionului g3) **47.h4 f6 48.Nc1 e5 49.f:e5 f:e5 50.Nb2 e:d4 51.c:d4 b4! 52.a:b4 T:a2 53.b:a5 T:b2** și albul cedează. Precizia jocului lui Alehin, în ce privește folosirea cîmpurilor slabe din fața cuplului de pioni izolați, care n-au reușit să ajungă în faza de pioni atîrnați, este demnă de admirație.

Existența pionilor atîrnați imprimă jocului un caracter foarte tăios, deoarece acești pioni creează perspective de atac, în special cînd sînt susținuți de figuri ușoare. Pe de altă parte, există posibilitatea ca unul dintre ei să înainteze la

61

Botvinnik



Sokolsk i

momentul potrivit, fie prin crearea unui pion liber periculos, fie prin stînjenirea jocului advers. Pionii atîrnați pot deveni slabi dacă adversarul reușește să forțeze înaintarea unuia dintre ei, astfel încît să-l poată bloca, exploatînd apoi slăbiciunea cîmpurilor din fața lor.

În partida Sokolski — Botvinnik (diagrama nr. 61) sînt foarte bine ilustrate posibilitățile tactice oferite de prezența pe tablă a acestor pioni atîrnați. După **16.d:c5 b:c5** negrul a rămas cu pioni atîrnați. Albul credea că slăbiciunea pionilor negri c5 și d5 poate fi exploatată, dar aceasta nu este posibil în cazul în care există multe figuri ușoare. A urmat **17.Ce2 Nh6!** (amenință d4) **18.Na3 Cg4** (acum amenință 19...N :e3 20.

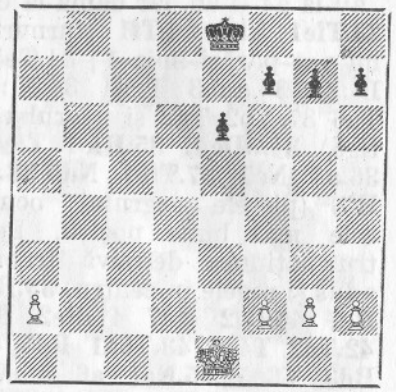
BIBLIOTECA Tr.-n.

f :e3 D :e3+ 21.Rh1 Cf2+ 22. Rg1 cu mat sufocat și eventual 19...C :f2) **19.Dd3 C7e5 20.C:e5 D:e5 21.Cg3 Df6! 22.Ch1 d4!** (un exemplu tipic de înaintare a unuia dintre pionii atîrnați la momentul potrivit) **23.De2 Ce5 24.e:d4** (astfel pionii atîrnați dispar și în locul lor apare un izolani care a reușit să înainteze, devenind liber. Susținut de toate figurile negre, acest pion decide partida) **24...c:d4 25.T:c8 N:c8! 26.Te1 d3! 27.Dd1** (nu merge D :e5 deoarece, după 28. T :e5 d2 29.Ne2 d1D+ 30. N :d1 T :d1+, albul pierde) **27...Ng4 28.Da1 d2** și negrul cîștigă după cîteva mutări.

D. DESPRE PIONII LIBERI

Un pion se numește liber atunci cînd în drumul său spre cîmpul de transformare nu mai poate fi oprit de un pion advers. Valoarea pionilor liberi este foarte mare, deoarece în mod obișnuit ei obligă o figură a adversarului să supravegheze cîmpul din fața lor. Această valoare crește pe măsura simplificării jocului și a apropierii de final, atingînd maximum în finalurile de regi și pioni, în care avantajul de a avea un pion liber decide de cele mai multe ori partida. Din diagrama nr. 62, se vede clar că, în ciuda unui echilibru material, albul cîștigă deoarece regele negru este silit să se depărteze pe flancul damei spre

62



a opri înaintarea pionului de pe coloana „a". În acest timp regele alb atacă pionii negri și îi capturează.

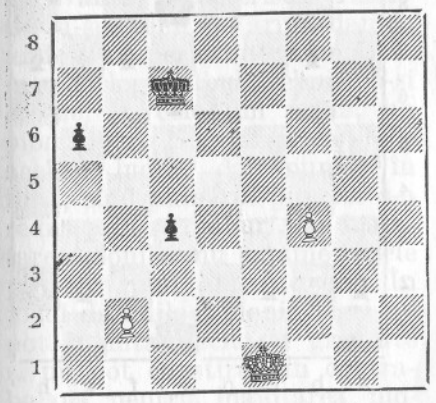
Regulă: cu cît un pion liber este mai depărtat de regele advers, cu atît el este mai valoros.

Această regulă se aplică în special atunci cînd ambele părți au pioni liberi.

În diagrama nr. 63 este vorba de un studiu al compozitorului ceh Prokop, în care valorificarea pionului liber aduce albului cîștigul. Iată soluția: **1.Rd2!** (1.Re2? Rd6 2.Rf3 Rd5 3.Re3 Re6 4.Re4 Rf6 5.f5 c3 6.b :c3 a5 7.c4 a4 8.Rd4 R :f5 remiză, sau 4.Rd4 Rf5 5.R :c4 R :f4 6.Rb4 Re3 7.Ra5 Rd3 8.R :a6 Rc4! remiză. În prima variantă, negrul obține remiza, creîndu-și un pion liber depărtat, care reușește să contrabalanseze cei doi pioni liberi ai albului) **1...Rd6 2.Re3 Rd5 3.f5!** (pionul

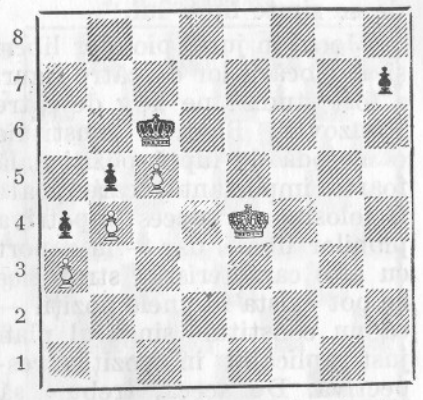
63

F. J. Prokop, 1926



liber se pune în mișcare pentru a îndepărta regele advers de pe flancul damei. Greșit ar fi fost 3.Rb4 din cauza 3...Re4) **3...Re5 4.R:c4** (după 4.f6? care, aparent, îndepărtează regele negru și mai mult, negrul ar fi obținut remiza prin 4...R :f6 5.R :c4 Re5 6.Rc5 Re4 7.Rb6 Rd4 8.R :a6 Rc4!. Deosebirea față de mutarea din text constă în faptul că prin 4.f6? albul pierde un tempo: în momentul cînd ia pionul c4, la mutare este negrul) **4...R:f5 5.Rd4!** (o mutare de așteptare foarte frumoasă. La 5...Rf4 albul ar fi cîștigat un tempo foarte important prin 6.b4, după care s-ar fi îndreptat cu regele spre pionul negru a6) **5...Re6 6.Rc5 Re5** (prin mutarea 5...Re6 negrul s-a îndepărtat prea mult de pionul alb b2; acesta a fost scopul principal al mutării 5. Rd4) **7.b4!** și albul cîștigă.

64



Forța pionilor liberi crește atunci cînd sînt susținuți de alți pioni, deci, nu pot fi atacați cu ușurință de piesele adversarului.

O poziție tipică este cea din diagrama nr. 64. Ambele părți au cîte un pion liber, cel al negrului fiind mai depărtat de regele advers. Dar pionul albului este apărat, lucru care se dovedește decisiv pentru soarta partidei, deoarece în timp ce regele alb păstrează libertatea de mișcare și poate captura pionul liber al negrului, regele negru fiind în pătrat, nu poate părăsi controlul cîmpului c6.

Exemplele de mai sus prezintă forța pionilor liberi sub forma cea mai simplă. Dacă pe tablă mai sînt și alte figuri, lupta se complică. Figurile adverse pot bloca pionul liber, ceea ce atrage după sine o bătălie

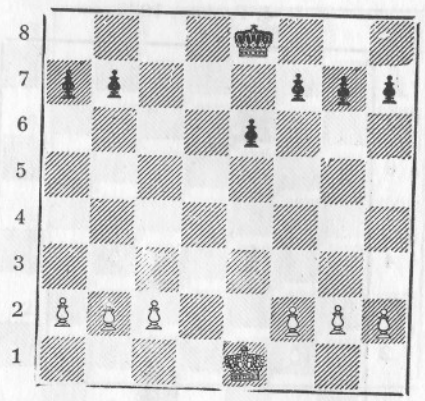
pentru înlăturarea blocheurului, fie un atac pe celălalt flanc, unde se simte lipsa lui.

Jocul în jurul pionilor liberi și al blocării lor de către figuri a fost studiat pe larg de către Nimzovici. Blocada constituie o metodă de luptă poziţională foarte importantă, care poate fi folosită cu succes împotriva pionilor liberi, dar — în raport cu alte caracteristici strategice ce pot exista în unele poziţii — ea nu constituie singurul plan just aplicabil în poziţia respectivă. De aceea, trebuie să se ţină seama întotdeauna de totalitatea caracteristicilor unei poziţii şi, numai cînd pionul liber constituie factorul dominant, să se aplice metoda blocării.

E. MAJORITĂŢILE DE PIONI

De foarte multe ori, în urma schimburilor de pioni în centru, chiar din prima fază a partidei se formează grupuri inegale de pioni. De exemplu, albul păstrează trei pioni contra patru ai negrului pe aripa regelui, în timp ce pe flancul damei are trei pioni contra doi ai negrului. Asemenea structuri de pioni determină, de obicei, planurile strategice ale celor două părţi, obligîndu-le să atace pe flancul unde au majoritatea de pioni.

65

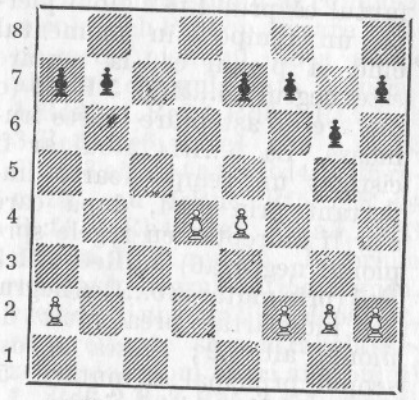


În diagramele 65 şi 66 sînt ilustrate cele două feluri de majorităţi de pioni:

a) majoritate albă pe aripa damei şi majoritate neagră pe aripa regelui;

b) majoritate albă pe aripa regelui şi majoritate neagră pe aripa damei.

66



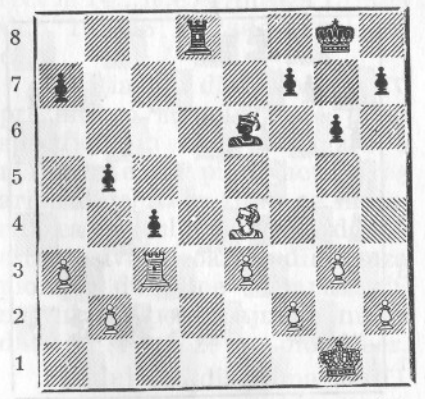
În prima poziţie, albul are un avantaj caracteristic. Înaintîndu-şi pionii pe aripa damei, unde are superioritate numerică, în mod logic albul trebuie să-şi creeze, în cele din urmă, un pion liber. Negrul poate face acelaşi lucru, dar numai în final, cînd numărul pieselor s-a redus prin schimburi, iar înaintarea pionilor nu expune regele propriu unui atac advers. În jocul de mijloc, pionii negri nu pot înainta decît cu greutate şi nu pot constitui un contrabalans pentru înaintarea pionilor albi pe celălalt flanc, exceptînd cazul cînd este posibilă organizarea unui atac cu şanse la rege. Practica a arătat că este mai dificilă organizarea unui atac la rege de către negru în comparaţie cu înaintarea pionilor pe flancul damei, realizată de alb. Din această cauză, majoritatea de pioni pe aripa damei este considerată ca un avantaj în jocul de mijloc. Tehnica exploatării acestui avantaj, foarte înaintată în prezent, trebuie atent studiată, deoarece aproape în fiecare partidă pot surveni situaţii de acest fel.

Prezentăm, în continuare, în diagrama nr. 67, un exemplu de valorificare a majorităţii într-o poziţie cu figuri puţine.

Pionii negrului sînt avansaţi şi se prefigurează crearea unui pion liber. În acelaşi timp, negrul are posibilitatea de a împiedica regele alb să se apropie de flancul primejduit.

67

J. R. Capablanca



F. Marshall

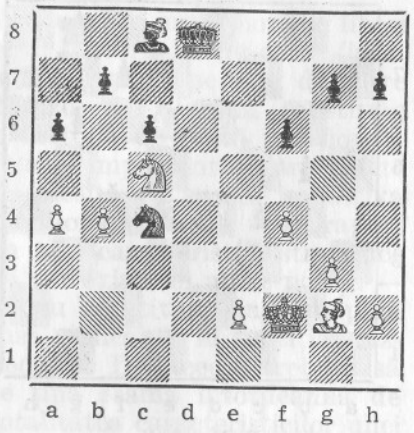
(Meci, 1909)

Prin cea dintîi mutare, Capablanca împiedică acest lucru: **1...Td1+ 2.Rg2 a5 3.Tc2 b4** (ameninţă crearea unui pion liber) **4.a:b4 a:b4 5.Nf3 Tb1!** (imobilizează turnul alb prin atacul asupra pionului b2) **6.Ne2 b3!** (6...Rg7 7.N :c4 8.T :c4 T : b2 şi se ajunge într-un final de turnuri în care realizarea pionului liber ar fi fost mult mai dificilă, dacă nu chiar imposibilă) **7.Td2** (după 7.T :c3 T :b2 8.N :c4 Tc2! negrul cîştigă o figură) **7...Tc1 8.Nd1 c3 9.b:c3 b2! 10.T:b2 T:d1** şi albul cedează după cîteva mutări.

Majoritatea de pioni pe aripa regelui este mai uşor de valorificat în final, cînd înaintarea pionilor nu riscă să lase descoperit regele propriu. În jocul de mijloc, înaintarea unei majorităţi de pioni pe aripa regelui

68

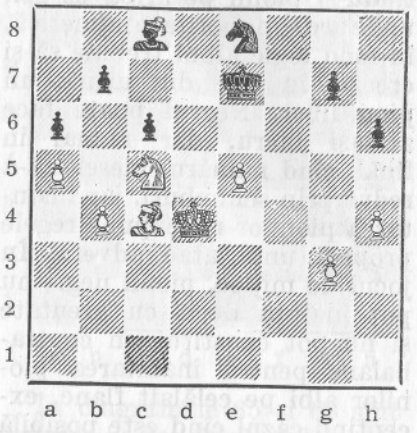
S. Flohr



G. Levenfiș

69

S. Flohr



G. Levenfiș

se confundă, în cele mai multe cazuri, cu un atac combinat de figuri și pioni asupra poziției rocadei adversarului.

În poziția din diagrama nr. 68, albul are o majoritate de pioni **activă** (cu care poate înainta) și o plasare ideală a figurilor, care paralizează majoritatea negrului pe aripa damei.

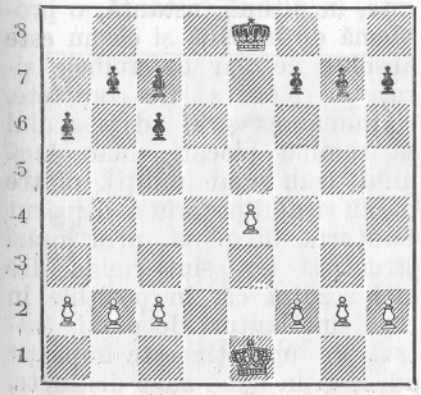
Iată cum a reușit Levenfiș să realizeze cîștigul în această poziție: **1.Ne4 h6 2.Nd3 Cb6** (și după 2...Cb2 albul păstra șanse de cîștig, precum urmează :3. a5! Cd1+ 4.Rf3 Rc7 5.e4!) **3.e4! Ca8 4. Re3 Cc7 5.a5!** (împiedică 5...b6, care ar fi devenit posibil după 4...Cc7) **5...Re7** (schimbul cailor prin 5...Ce6 6.C:e6 N:e6 ar fi dus repede la pierdere, deoarece regele alb nu poate fi împiedicat să ajungă pe cîmpul c5; urmează manevra Nc4 și e4—e5—e6—e7 care forțează regele negru să părăsească apărarea cîmpului b6, după care albul cîștigă ușor) **6.Nc4 Rd6 7.Rd4 Ce8** (orice final de pioni, după un eventual schimb pe cîmpul e6, este pierdut pentru negru, pentru că nu poate împiedica pătrunderea regelui alb pe cîmpul c5 și apoi pe e6. În finalul acesta, deoarece cîmpul c5 constituie slăbiciunea principală a poziției negrului, în jurul lui se învîrtesc toate acțiunile de cîștig ale albului. Planul strategic este determinat de cele două caracteristici principale ale poziției: majoritatea de pioni activă pe aripa regelui și stăpînirea cîmpului c5, care are drept urmare imobilizarea majorității negrului pe aripa damei. După consolidarea blocajului pe aripa damei, albul va trece la înaintarea majorității sale, în scopul creării unui pion liber) **8.e5+ f:e5 9.f:e5 Re7 10.h4!** (vezi diagrama nr. 69) (o mutare de așteptare foarte fină, care folosește faptul că negrul se află în zugzwang. Regele negru nu poate muta din cauza e5—e6, urmat de Re5, iar calul, de asemenea, nu poate muta din cauza Ce4 cu amenințarea Cd6. Încercarea de a juca direct 10.Ce4 nu mergea din cauza 10...Nf5 11.Cd2 Cc7 12.Rc5 Ne6, amenințînd 13...N:c4 14.C:c4 Cd5) **10...Ce7** (negrul nu poate scăpa de zugzwang prin mutări de pioni, de exemplu: 10...g5 11.h:g5 h:g5 12.Ce4 g4 13.Rc5 urmat de Cd6 sau Rb6, iar la 10...g6 ar fi urmat 11.Nd3 Rf7 12.e6+ Rf6 13.Cd7+ R:e6 14.Cb6 Cd6 15.N:g6 și albul cîștigă) **11.Ce4 Ne6** (la 11...Ce8 decidea 12.Rc5 cu dubla amenințare Rb6 și Cd6) **12.Cd6 N:e4 13.R:e4 Re6 14.C:b7** și negrul cedează deoarece la 14...R:e5 urmează 15.Rc5 Cd5 16.Cd8 și cade și pionul c6.

Poziția din diagrama nr. 70 prezintă o structură de pioni specifică, în care albul are o majoritate de pioni activă pe aripa regelui, în timp ce majoritatea negrului pe aripa damei este pasivă, deoarece din cauza pionilor dubli pe coloana „c", negrul nu poate ajunge niciodată să-și creeze un pion liber.

Finalul din diagrama nr. 71 a rezultat într-o partidă dintre Em. Lasker și S. Tarrasch (meci, 1908) **după 35...Nd7?**

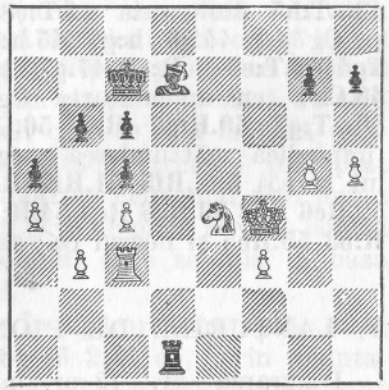
Această mutare a negrului este o greșeală gravă, care duce la pierderea partidei. Aici, așa cum a arătat dr. Tarrasch în cartea meciului, trebuia să joa-

70



71

dr. S. Tarrasch



Em. Lasker

ce 35...N:e4 36.f:e4 Rd6 cu o poziție de remiză, întrucît la 37.Rf5 urmează 37...Tf1+, iar la 37.Tf3 Re6. Poziția are două caracteristici :

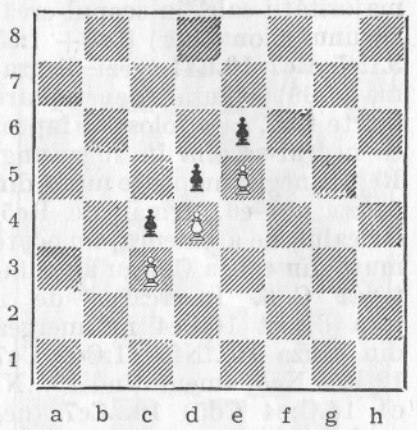
a) majoritatea de pioni pe aripa regelui ;

b) poziția centrală a calului din e4, care domină tabla și împiedică regele negru să ajungă la d6 ; deci, calul era mai valoros decît nebunul și trebuia schimbat. Lasker și-a valorificat majoritatea de pioni precum urmează : **36.Te3!** (turnul ocupă coloana pentru a proteja deplasarea regelui alb la e5) **36...Th1 37.Cg3 Th4+ 38.Re5 Th3 39.f4! Rd8 40.f5 Th4 41.f6 g:f6 42.R:f6** (mai tare decît 42.g:f6, Re8 după care libertatea de mișcare a regelui alb ar fi fost limitată de către propriul său pion liber) **42...Ne8 43.Cf5!** (înainte de a-și crea un pion liber, albul își aduce figurile pe cîmpurile cele mai bune) **43...Tf4** (nu mergea **43...T:h5** din cauza 44.T:e8+ și Cg7+) **44.g6 h:g6 45.h:g6 Tg4 46.T:e8+ R:e8 47.g7 Rd7 48.Ch4** (cu amenințarea Cg6) **48...T:g7 49.R:g7 Re6 50.Cf3** (împiedică pătrunderea regelui la e5) **50...Rf5 51.Rf7 Re4 52.Re6 Rd3 53.Rd6 Rc3 54.R:c6 R:b3 55.Rb5** și negrul cedează.

F. LANȚURILE DE PIONI

Diagrama nr. 72 prezintă o structură de pioni foarte frecventă, așa-numitul „lanț de

72

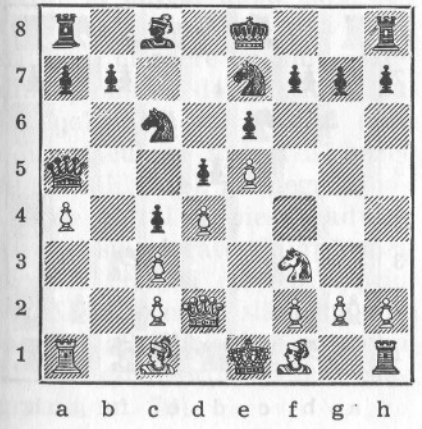


pioni", o serie de pioni albi și negri, așezați față în față, de-a lungul a două diagonale, care nu se pot ataca și care se susțin reciproc. Caracteristica principală a unui lanț de pioni o constituie faptul că cele două șiruri albe și negre **se blochează reciproc.** Datorită acestui fapt, Nimzovici a ajuns la concluzia că problema lanțurilor de pioni este, în ultimă instanță, o problemă de blocadă și că nu este absolut necesar ca ambele șiruri de pioni să fie complete, ci numai ca șirul adversarului să rămînă blocat, chiar dacă unul (sau mai mulți) dintre pionii șirului propriu a dispărut Lanțurile de pioni, prin însăși structura lor, sînt rigide. De aici rezultă că, în pozițiile în care sînt lanțuri de pioni, teatrul de operații este împărțit adeseori în două zone distincte, între care comunicația se realizează destul de dificil.

Un exemplu care survine foarte des în practică îl constituie cunoscuta poziție ce rezultă în apărarea franceză, după mutările : **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.e5 c5 5.a3 N:c3 6.b:c3 Ce7 7.a4 Da5 8.Dd2 Cbc6 9.Cf3 c4** — vezi diagrama nr. 73.

Lanțul de pioni c3—d4—e5 împarte tabla în două teatre de operații, aproape complet separate, care nu comunică între ele (din punctul de vedere al albului) decît prin cîmpul c1. Poziția acestui lanț de pioni determină în mare măsură planurile strategice atît ale albului, cît și ale negrului. Pionul cel mai înaintat al albului (e5) pătrunde ca un cui în poziția negrului și controlează cîmpurile d6 și f6. El creează albului o superioritate de spațiu pe aripa regelui și, în consecință, favorizează planul său strategic : ofensivă pe aripa regelui, indiferent dacă regele negru face sau nu rocada mică. La realizarea acestui plan contribuie și superioritatea albului pe cîmpurile negre, datorită faptului că el posedă nebunul de cîmpuri negre, în timp ce negrul n-are nebunul corespunzător.

73

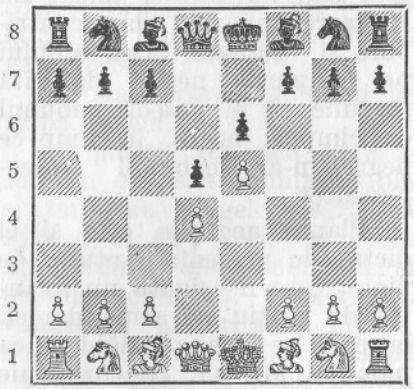


Planul negrului este și el dictat de prezența lanțului de pioni, care îi asigură un avantaj de spațiu pe aripa damei, la care se adaugă slăbiciunea pionului alb a4, ce constituie o țintă de atac și pentru pionii dubli de pe coloana „c". Teoretic, perspectivele celor două părți sînt egale, dar în practică șansele negrului sînt ceva mai mari, deoarece planul său strategic este mai ușor de realizat.

Chestiunea principală este de a ști cum se atacă lanțurile de pioni. Planul strategic just este indicat de însăși structura lanțurilor de pioni. Atît în șirul de pioni alb, cît și în cel negru fiecare pion este susținut de un alt pion, în afară de ultimul, care se află la baza șirului. Atacul trebuie îndreptat împotriva celui mai slab punct din șirul de pioni advers, contra pionului care se află la baza lui.

În apărarea franceză, după **1.e4 e6 2.d4 d5**, prin înaintarea **3.e5** s-a format un lanț alcătuit deocamdată din cîte doi pioni : diagrama nr. 74.

74



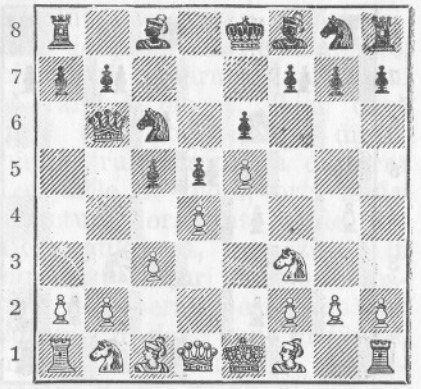
Şirul de pioni ai albului, ceva mai avansaţi, este mai activ şi-i asigură acestuia iniţiativa. Planul strategic al negrului constă în înlăturarea şirului de pioni albi, adică în spargerea blocadei. Punctul cel mai slab al şirului de pioni albi este baza lui, adică pionul **d4**. Mutarea cu care negrul realizează acest plan este **3...c5.** După **3...c5** albul poate susţine şirul său de pioni prin **4.c3**, apărîndu-şi întîi baza, înainte de a trece la acţiuni ofensive. De asemenea, el poate adopta un plan strategic bazat pe concepţia lui Nimzovici, conform căruia lanţul de pioni advers nu trebuie neapărat să fie blocat printr-un lanţ de pioni proprii, în acest scop putînd fi utilizate cu succes şi figurile.

1. Baza lanţului de pioni este apărată
Cum se conduce asediul ei

Cu **4.c3** albul se decide pentru planul strategic bazat pe susţinerea lanţului de pioni. În acest caz, negrul îşi continuă atacul asupra pionului d4 în felul următor: **4...Cc6 5.Cf3** (apără baza) **5...Db6** (un nou atac, vezi diagrama nr. 75).

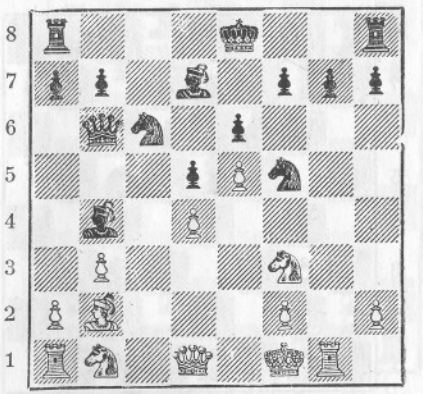
Este interesant de remarcat că în această poziţie s-a jucat multă vreme 6.Nd3, care corespunde mai puţin planului strategic al albului decît 6.Ne2, deoarece îngreuiază apărarea pionului d4 şi duce, în cele din urmă, la pierderea unui tempo. Examinarea consecinţelor mutării 6.Nd3 scoate în evidenţă marea importanţă a timpului în această variantă şi permite să se vadă clar de ce 6.Ne2 este cea mai bună continuare. După **6.Nd3,** negrul nu mai are nici

75



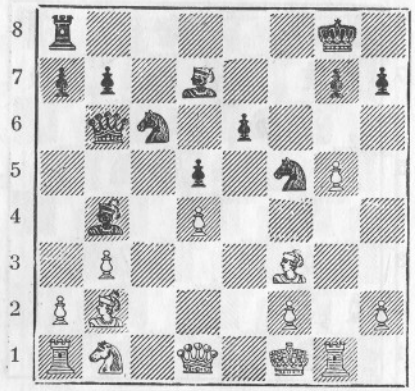
o posibilitate de a mări presiunea asupra pionului d4, care este indirect apărat în varianta **6... c:d4 7.c:d4 C:d4? 8.C:d4 D:d4** prin **9.Nb5+**. Din punctul de vedere al planului strategic, negrul trebuie să mobilizeze noi forţe pentru asediul bazei sau să ţină seama de faptul că albul este obligat s-o apere, pentru a obţine alte avantaje. De aceea este greşită mutarea **6...Nd7?** care a fost încercată într-o partidă Nimzovici — Salve (Karlsbad, 1911), după care albul a continuat cu **7.d:c5 N:c5 8.0—0 f6** (după ce baza a dispărut, negrul a încercat să elimine şi pionul e5) **9.b4! Ne7 10.Nf4!** blocada exercitată de figurile albe asupra cîmpurilor d4 şi e5 s-a dovedit a fi tot atît de valoroasă ca şi cea a pionilor. Continuarea justă a constituit-o **6...c:d4 7.c:d4 Nd7!** ameninţînd cîştigarea pionului d4. Dacă albul vrea să apere acest pion, el este forţat la **8.Ne2**, după care devine evident că 6.Nd3 a constituit o pierdere de timp. Asediul pionului d4 continuă cu **8...Cge7 9.b3 Cf5 10.Nb2** (din nou atacul şi apărarea bazei sînt echilibrate), iar negrul profită de faptul că piesele adversarului sînt legate de apărarea pionului d4 şi creează prin **10...Nb4+** o nouă slăbiciune în lagărul alb, deoarece mutarea **11.Rf1** este forţată (vezi diagrama nr. 76).

76

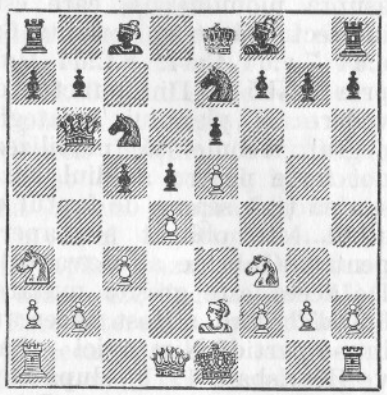


Această caracteristică strategică nouă, care apare în partidă în urma deplasării regelui alb, este pentru moment mai importantă decît asediul bazei şi de aceea, negrul trebuie să-şi modifice planul în sensul obţinerii unor avantaje. Acest lucru este realizabil în felul următor: **11...0—0!** (aici dr. Tarrasch a continuat cu 11...Ne7 — consecvent cu asediul bazei — şi după 12.g3 a5? 13.a4 Tc8 14.Nb5 Cb4 15.Cc3! şi a intrat în poziţie mai slabă. Nimzovici—Tarrasch, San Sebastian, 1912) **12.g4 Ch6 13.Tg1 f6!** (datorită poziţiei slabe a regelui alb devine posibilă — contrar regulii — spargerea lanţului de pioni de la vîrf) **14...e:f6 T:f6 15.g5 T:f3! 16.N:f3 Cf5** şi deşi negrul are o calitate mai puţin, stă la cîştig. Şirul de pioni ai albului este distrus (pionul e5 este eliminat, iar baza de la

77



78



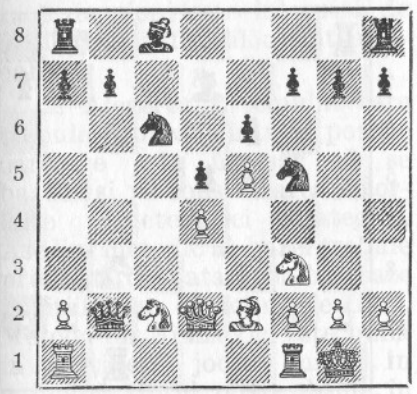
d4 nu mai poate fi susținută); în plus, albul are o serie de puncte slabe pe flancul regelui, pe care nu le poate apăra — vezi diagrama nr. 77.

Așa cum am mai arătat, albul poate să joace **6.Ne2** (pentru negru problema rămîne aceeași, dar, avînd în vedere tempoul în plus pe care-l are albul, el trebuie să aducă la îndeplinire planul strategic în mod precis) **6...Cge7** (deoarece albul nu poate răspunde 7.d:c5 din cauza 7...Dc7!). În continuare, albul profită de momentul de răgaz pe care îl are și joacă **7.Ca3!** cu intenția de a mai aduce o piesă în sprijinul bazei (vezi diagrama nr. 78).

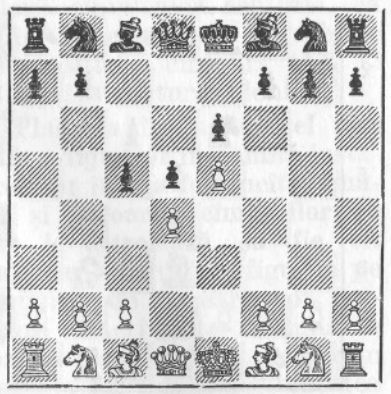
7...c:d4 8.c:d4 Cf5 9.Cc2 (nu merge 9...Cb4 deoarece, după 10.C:b4 N:b4+ 11.Nd2 C:d4 12.C:d4 D:d4 13.Da4+ albul cîștigă). Problema continuării jocului de către negru în această poziție este deosebit de interesantă.

Într-o partidă prin corespondență dr. Claparède — Grob (1943), negrul a continuat cu **9...Ne7 10.g4 Ch4 11.C:h4 N:h4** și a realizat un joc bun. Dacă în loc de 9...Ne7, negrul ar juca 9...Nb4+, albul ar putea sacrifica un pion cu 10.Nd2 N:d2+ 11.D:d2 D:b2 12.0—0, obținînd avans în dezvoltare și perspective de atac — vezi diagrama nr. 79. Din punctul de vedere al principiilor de luptă împotriva lanțurilor de pioni, varianta de mai sus confirmă necesitatea unei bune susțineri a bazei (manevra Cb1—a3—c2) înaintea trecerii la acțiuni ofensive împotriva bazei adverse. În plus, ea constituie o metodă tactică nouă, și anume sacrificiul de material (un pion) pentru a lichida presiunea adversarului asupra bazei.

79



80



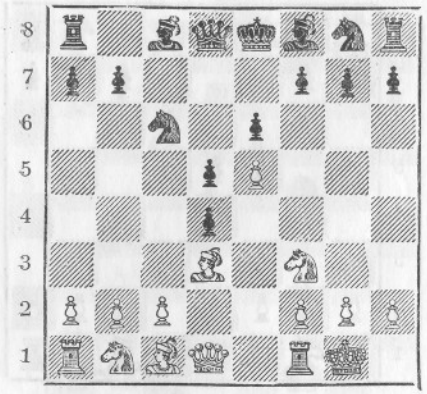
2. Baza lanțului de pioni nu este apărată

Funcțiile de blocheur ale pionilor sînt preluate de figuri

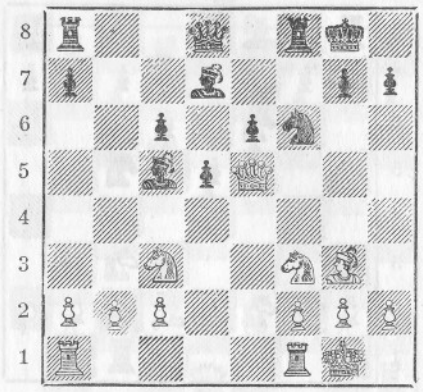
Nimzovici a demonstrat că lunga pasivitate legată de susținerea bazei poate fi evitată prin aplicarea unei metode noi de luptă, bazată pe concepția că blocarea unui lanț de pioni poate fi executată cu succes de figuri care iau locul pionilor atacați. Diagrama nr. 80 prezintă poziția rezultată după mutările cunoscute **1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5.** Odată cu ultima sa mutare, negrul a început asediul bazei lanțului de pioni albi — pionul d4. Acum albul, în loc să apere baza cu 4.c3, poate face diferite încercări de a lăsa baza neapărată, pentru a obține în schimb o dezvoltare rapidă și a realiza în combinație cu pionul e5, care se menține, un atac periculos pe flancul regelui. Interesant este că primele încercări bazate pe acest plan au fost făcute încă de Steinitz, sub forma 4.d:c5 Cc6! 5.Cf3 N:c5 6.Nd3 Cge7 7.0—0 Cg6 8.Te1 Nd7 9.c3 (de exemplu în partida Steinitz — Schowalter, Viena 1898, în care negrul a continuat slab și a pierdut. Jocul după 9...Dc7 poate fi considerat egal).

Nimzovici a încercat o mutare mai complicată **4.Cf3** în ideea de a sacrifica temporar baza: **4...c:d4 5.Nd3! Cc6 6.0—0** (vezi diagrama nr. 81). Poziția aceasta ilustrează clar ideea

81



82



strategică a metodei lui Nimzovici. Albul a menținut pionul e5 și a obținut un avantaj de dezvoltare simțitor. Pierderea pionului nu are mare importanță pentru moment și, dealtfel, albul are numeroase posibilități de a-l recîștiga. O foarte frumoasă demonstrație a resurselor albului într-un joc în care negrul încearcă — în mod consecvent — să elimine pionul e5, a fost făcută de Alehin în cunoscuta sa partidă contra lui Euwe, jucată în turneul de la Nottingham, 1936. După **6...f6** el a continuat cu **7.Nb5 Nd7 8.N:c6 b:c6 9.D:d4 f:e5 10.D:e5 Cf6 11.Nf4 Nc5 12.Cc3 0—0 13.Ng3** (vezi diagrama nr. 82). Albul și-a realizat pe deplin ideea blocării cîmpurilor d4 și e5 cu figuri. El avea un oarecare avans de dezvoltare, iar piesele sale erau mai active decît cele ale adversarului (nebunul rău din d7). Alehin a utilizat cu măiestrie aceste avantaje și a cîștigat după o luptă grea.

Din acest exemplu se vede clar că sistemul alb nu poate fi răsturnat printr-un atac brutal asupra pionului e5. Dar nici alte metode nu dau un rezultat mai bun, de exemplu: **6...Nc5** (probabil cea mai bună continuare) și albul continuă cu **7.Nf4 Cge7 8.Cbd2 Cg6 9.Ng3** cu șanse egale (Euwe) sau cu **7.Cbd2 Cge7 8.Cb3 Nb6 9.Nf4 Cg6 10.Ng3!** Albul păstrează inițiativa deoarece negrul nu poate face rocada mică din cauza atacului început cu h2—h4.

Concluziile care se pot desprinde din studiul metodelor de luptă în poziții în care există lanțuri de pioni sînt următoarele:

1. Ambele sisteme, atît cel bazat pe susținerea bazei, cît

și acela în care blocada exercitată de pioni este înlocuită de o blocadă a figurilor sînt aplicabile.

2. Alegerea sistemului care trebuie aplicat într-o poziție oarecare este necesar să se bazeze și pe considerarea celorlalte caracteristici strategice. Asediul metodic al bazei trebuie preferat de atacator în toate pozițiile cu caracter de final. Metoda lui Nimzovici este bună în pozițiile de joc de mijloc, în care apărătorul poate obține, în schimbul sacrificării bazei, blocarea lanțului de pioni advers și perspective de atac.

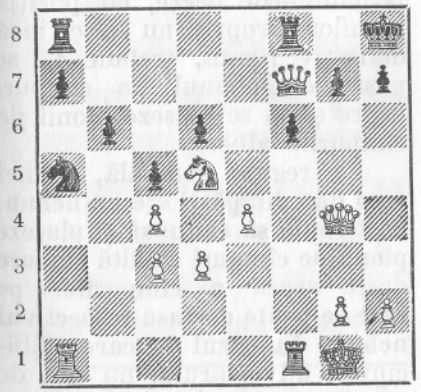
III. *DESPRE MOBILITATEA FIGURILOR*

Într-o partidă de șah trebuie să urmărim o plasare cît mai bună a figurilor, ținînd seama de principiul general al valorii cîmpurilor centrale, ca și de caracteristicile strategice ale poziției: cîmpuri tari și slabe și structura pionilor.

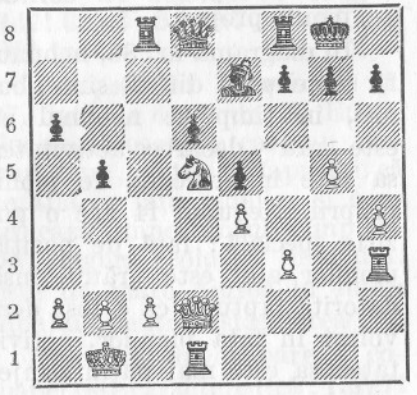
Plasarea în modul cel mai activ a figurilor înseamnă instalarea lor în așa fel, încît numărul și valoarea cîmpurilor pe care le cotrolează să fie cît mai mari. Instalînd figurile pe cîmpurile de pe care pot desfășura o activitate maximă în poziția respectivă, le asigurăm mobilitatea, adică posibilitatea de a lua parte la un număr cît mai mare de operații, fără a se mișca de pe cîmpul pe care-l ocupă, sau de a interveni la momentul oportun în alt punct al tablei, deplasîndu-se pe unul din cîmpurile care se află în raza lor de activitate.

Deci, mobilitatea figurilor depinde, în afară de apropierea lor de centru, de poziția

83



84



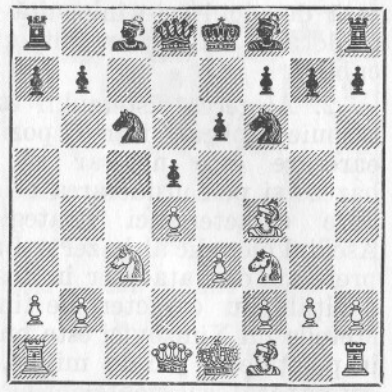
pe care o ocupă față de pionii și figurile proprii și adverse. În general, mobilitatea figurilor scade atunci cînd sînt obligate să apere un pion slab sau un cîmp slab și crește atunci cînd ocupă un cîmp tare. Diagramele 83 și 84 prezintă două poziții pentru exemplificare.

A. NEBUNII FAȚĂ DE POZIȚIA PIONILOR

Figura care depinde în cea mai mare măsură de structura pionilor și a cărei mobilitate trebuie avută în vedere tot timpul atunci cînd se stabilește poziția pionilor în cadrul planului strategic, este nebunul. Datorită faptului că se deplasează numai pe cîmpuri de o singură culoare, nebunul poate fi împiedicat în mișcările sale de către proprii pioni. Noțiunea de „nebun rău" sau de „nebun bun" indică poziția pe care o ocupă acel nebun față de pionii proprii.

În diagrama nr. 85, nebunul f1 și nebunul din f8 sînt „buni", în timp ce nebunul c8 este „rău", deoarece activitatea sa este împiedicată de pionii proprii. Nebunul f4 are o poziție specială: față de poziția pionilor albi este „rău", însă datorită faptului că a fost dezvoltat în fața pionilor, activitatea sa este mai puțin stînjenită.

85



În poziția noastră, albul are tot interesul să schimbe nebunul f4 pentru cel din f8, în timp ce negrului i-ar fi favorabil schimbul nebunului din c8 pentru cel din f1.

În alegerea nebunului care trebuie păstrat, un rol foarte mare îl joacă și poziția pionilor și a figurilor adversarului. Dacă, de exemplu, pionii slabi ai adversarului se află pe cîmpurile negre, iar poziția pionilor proprii nu este încă definitiv fixată, trebuie să se păstreze nebunul de cîmpuri negre și să se plaseze pionii pe cîmpurile albe.

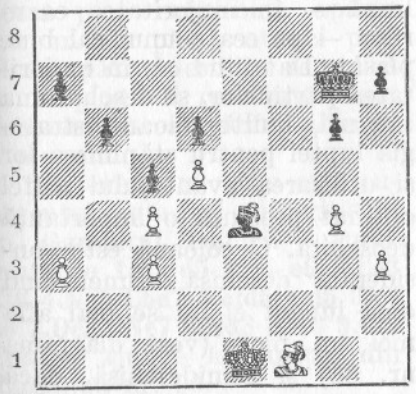
Ca regulă generală, **atunci cînd una din părți are un nebun, ea trebuie să caute să-și plaseze pionii pe cîmpuri de altă culoare decît aceea a cîmpurilor pe care se poate deplasa respectivul nebun.** În cazul în care slăbiciunile adversarului nu sînt de pioni, ci de cîmpuri, trebuie

păstrat nebunul care controlează un număr mai mare de cîmpuri slabe ale adversarului. Forța unui nebun care poate ataca slăbiciunile de pioni ale adversarului se manifestă de obicei în final, în timp ce forța unui nebun care controlează cîmpurile slabe ale adversarului se manifestă în jocul de mijloc.

Poziția din diagrama nr. 86 a survenit în partida Zwetkov—Smîslov, Moscova 1947. Deși materialul era egal, negrul deținea un avantaj pozițional, deoarece pionii albi h3, g4, c4 și d5 se aflau pe cîmpuri albe. Deci negrul avea „nebunul bun" (care putea ataca pionii slabi ai albului), iar albul pe cel „rău". S-a jucat **42...g5!** (fixează definitiv pionii h3 și g4) **43.Rf2 Rf6 44.Re3 Re5 45.Ne2 Nc2** (planul de cîștig al negrului constă din

86

V. Smîslov



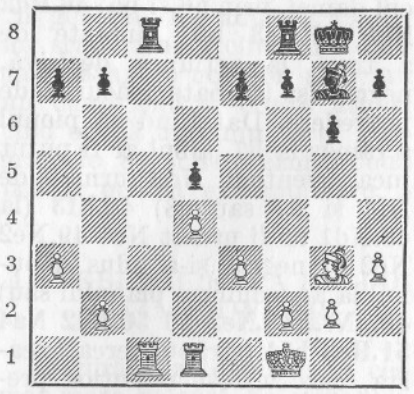
A. Zwetkov

pregătirea străpungerii pe flancul damei, prin a6 și b5) **46.Rd2 Nb1 47.Re3 h6!** (înainte de a trece la acțiunea decisivă, negrul își ia toate măsurile de prevedere. Dat fiind că pionul a rămas la h7, albul ar fi putut juca eventual Nd3 urmat de Nf5 și d7 sau c8) **48.Nf3** (la 48.Nd1 ar fi urmat Ne4 49.Ne2 Nc2 și negrul și-a adus nebunul la a4, conform planului său) **48...Nc2 49.Ne2 a6 50.Rd2 Na4 51.Re3 b5!** (străpungerea aceasta, care a fost minuțios pregătită, marchează începutul fazei finale a partidei. Negrul amenință 52...b:c4 53.N:c4 Nb5, după care nebunul negru pătrunde la f1) **52.c:b5 a:b5 53.Nf3** (după 53.c4 b:c4 54.N:c4 Nc2, urmat de 55...Ne4, negrul obține doi pioni legați în centru) **53...Nb3 54.Ne2 Nc4!** (prin manevra aceasta negrul forțează trecerea într-un final de pioni cîștigat) **55.N:c4 b:c4 56.a4 R:d5 57.a5 Rc6 58.Re4 d5+ 59.Re5 d4 60.c:d4 c3 61.d5+ Rd7! 62.a6 c2 63.a7 c1D 64.a8D Df4 mat.**

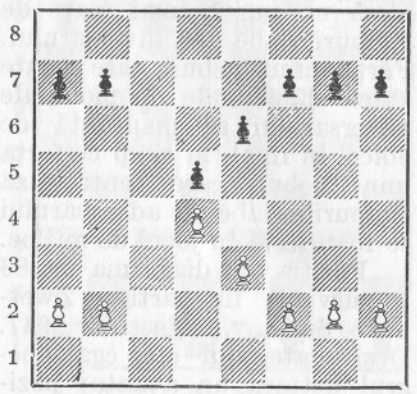
Poziția din diagrama nr. 87, dată de către dr. M. Euwe, ilustrează cazul în care un „nebun rău", datorită faptului că se află în fața pionilor și controlează importantul cîmp c7 pe singura coloană deschisă, este de mare ajutor în lupta albului pentru stăpînirea ei.

Manevra de ocupare a coloanei este caracteristică: **1.Nc7! f6** (negrul nu poate dejuca pla-

87



88



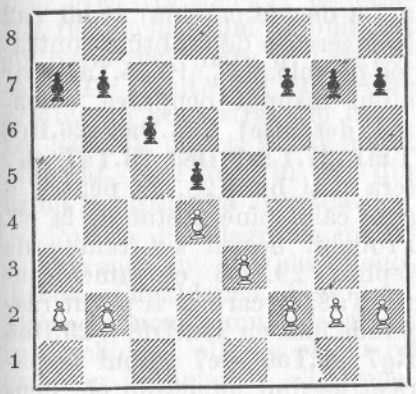
Coloană deschisă

nul albului de a-şi dubla turnurile pe coloana „c" prin Tc3 şi Tdc1. Mutarea f6 are drept scop eliberarea liniei a 7-a şi pregătirea înaintării e7—e5) **2.Tc3 e6** (nu merge 2...Tf7 3.Tdc1 e5 din cauza 4.d:e5 f:e5 5.N:e5) **3.Tdc1 Tf7 4.Nd6 T:c3 5.T:c3 Nf8 6.Tc8 Rg7 7.Nb8 a6 8.Re2 Td7 9.Rd3 Ne7 10.Nc7 Rf7 11.Rc3 Nf8 12.Rb3 b5** (negrul caută să împiedice Ra4——a5—b6) **13.Nb6 Tb7 14.Nc5 N:c5 15.d:c5 Re7 16.Rb4 Rd7 17.Ta8** şi albul cîştigă.

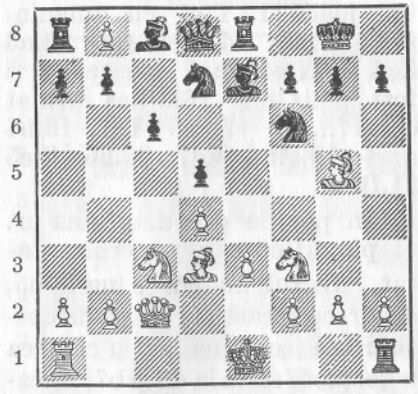
B. DESPRE MOBILITATEA TURNURILOR

La începutul jocului, turnurile nu au nici o posibilitate de a muta. Ele pot intra în luptă abia în urma celorlalte figuri, după terminarea dezvoltării şi începerea jocului de mijloc. Turnurile intră în acţiune abia în momentul cînd, în urma schimburilor de pioni, se deschide o coloană, ceea ce le oferă posibilitatea de a pătrunde de-a lungul ei în poziţia adversă. În poziţiile blocate, fără coloane deschise, valoarea de luptă a turnurilor este mult scăzută şi n-o egalează — în majoritatea cazurilor — pe cea a unui cal bine plasat. Dat fiind că, în majoritatea partidelor, se deschid una sau mai multe coloane, strategia luptei pentru stăpînirea lor şi utilizarea avantajului astfel obţinut prezintă o importanţă deosebită. O coloană este considerată deschisă atunci cînd de-a lungul ei nu se mai află nici un pion (vezi diagrama nr. 88) şi semideschisă, dacă una din părţi mai păstrează un pion (vezi diagrama nr. 89),

89



90



ceea ce împiedică pătrunderea turnurilor adverse. Bineînţeles că problemele strategice pe care le ridică coloanele semideschise diferă de acelea ale coloanelor deschise. Deosebirea principală constă în faptul că, la coloanele semideschise, posibilitatea pătrunderii în lagărul advers este condiţionată de natura pionului care închide coloana. Dacă acest pion este bine apărat (cu un alt pion), atunci problema pătrunderii se complică şi nu poate fi rezolvată decît prin eliminarea apărării „bune" a pionului.

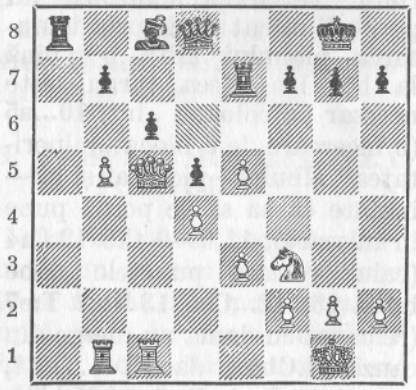
Un exemplu clasic este cunoscutul „atac al minorităţii" în Gambitul Damei. După mutările **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Cbd7 5.c:d5 c:d5 6.e3 e6 7.Dc2 Ne7 8.Nd3 0—0 9.Cf3 Te8** se ajunge la poziţia din diagrama nr. 90.

Atît albul cît şi negrul au cîte o coloană semideschisă în stăpînire („c" şi respectiv „e"). Utilizînd avantajul său de dezvoltare, albul poate începe un atac clasic împotriva pionului bine apărat de la c6, pentru a deschide coloana. Un exemplu foarte bun pentru ilustrarea metodei de atac îl constituie partida Rellstab — Woog, în care albul a jucat foarte consecvent împotriva unei apărări mai puţin exacte a adversarului. **10.Tb1** (pionul c6 nu poate fi minat decît prin înaintarea pionului alb „b" pînă la b5. De aceea turnul este necesar pe coloana „b") **10...a5** (o încercare de a bloca „minoritatea" albului—pionii a2 şi b2—înainte ca ea să se poată pune în mişcare), **11.0—0 Cf8 12.Ca4** (calul vizează punctele slabe b6 şi c5) **12...Ch5 13.N:e7 T:e7** (reluarea cu dama nu merge din cauza 14.Cb6 şi dacă 14...Ta7?, atunci 15.C:c8 T:c8 16.N:h7+

C:h7 17.Df5, iar la 14...Tb8 albul joacă 15.Tfc1 cu amenințarea Dc5) **14.Tfc1 Cf6 15.a3 Ce4 16.N:e4 T:e4** (poate ar fi fost mai bine 16...d:e4 urmat de 17...f5) **17.Cc5 Te7 18.b4 a:b4 19.a:b4 Cd7 20.b5 C:c5 21.D:c5.**

În poziția din diagrama nr. 91 pionul c6 este puternic atacat. Negrul nu poate lua la b5, deoarece aceasta ar însemna deschiderea coloanei „c" și crearea a doi pioni slabi la d5 și b7. Aceasta este poziția ideală pe care o poate obține atacatorul în lupta împotriva unui pion bine susținut, aflat pe o coloană semideschisă. În partidă, albul și-a valorificat avantajul în felul următor: **21...Te6 22.Ce5 Nd7** (negrul a rămas și cu nebunul „rău") **23.b:c6 N:c6** (după 23...b:c6 24.Tb6 Tc8 25.Tb7, urmat de Tca1 și Ta7; pătrunderea turnurilor albe pe linia a 7-a decide partida) **24.h3 Ta2** (o încercare de a obține contrajoc pe coloana „a") **25.Ta1** (dar albul dispută ocuparea **coloanei deschise) 25...Da8 26.Dc3 T:a1 27.T:a1 De8 28.Ta7 g6?** (era mai bine 28...f6 pentru a goni calul bine postat de la e5. Probabil negrul s-a temut de replica 29.Da3 cu amenințarea Ta8, la care ar fi putut răspunde însă cu 29...Df8 !) **29.Da5 Rg7 30.Ta8 De7** (albul a părăsit asediul punctului c6, pentru a pătrunde cu turnul pe linia a 8-a) **31.Tc8 T:e5 32.d:e5 D:e5 33.Dd8 Da1+ 34.Rh2 De5 35.f4** și negrul a cedat.

91



a b c d e f g h

1. Pioni înapoiați pe coloane semideschise

Un pion înapoiat pe o coloană semideschisă constituie o slăbiciune care poate fi ușor atacată de piesele grele ale adversarului, care se concentrează de-a lungul respectivei coloane. La atac mai pot contribui de multe ori și figurile ușoare, mărindu-i eficacitatea. Urmarea firească a presiunii ce se exercită asupra pionului înapoiat este reducerea figurilor apărării la pasivitate, activitatea lor fiind paralizată de necesitatea de a-l apăra permanent.

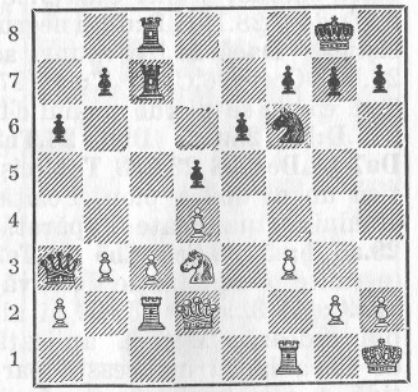
De obicei, atacatorul profită de această situație pentru a organiza un nou atac acolo

unde figurile apărării pot ajunge mai greu (în general pe celălalt flanc), utilizînd mobilitatea cu mult mai mare a figurilor sale. De multe ori însă este posibil un plan strategic bazat pe asediul direct al pionului înapoiat, care duce în cele din urmă la cîștigarea acestuia.

Poziția din diagrama nr. 92 a survenit în partida Bogoliubov—Capablanca, New York 1924. În urma unui joc greșit în deschidere, albul a rămas cu un pion înapoiat la c3, împotriva căruia negrul și-a concentrat turnurile pe coloana „c". În același timp, dama sa a ocupat o poziție bună la a3, presînd pionul a2 și obligînd figurile albe să-și împartă activitatea de apărare între aceste două puncte slabe. Capablanca rezolvă problema strategică a poziției (asediul pionului înapoiat) într-un mod magistral: **20...Ce8** (singura piesă a negrului care nu participă la acțiunea împotriva pionului înapoiat se îndreaptă pe la d6, spre b5, pentru a ataca încă o dată pionul c3) **21.Tfc1 Cd6** (calul joacă la d6 pentru moment rolul de blocheur de la distanță al cîmpului c4, prevenind astfel singura posibilitate de eliberare a albului, care constă în înaintarea c3—c4) **22.Ce5!** (aici albul ar fi putut să se apere mai bine cu 22.Cc5, interceptînd pentru moment coloana „c". Negrul ar fi răspuns însă cu 22...e5 !

92

J. R. Capablanca



a b c d e f g h

E. Bogoliubov

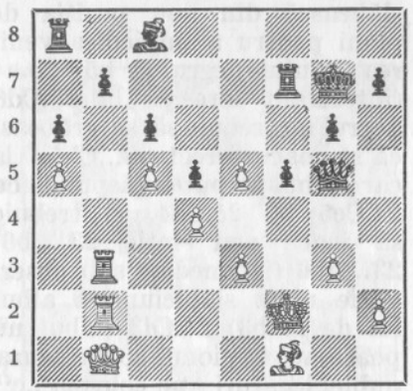
23Ca4 e4 ! păstrînd avantajul) **22...Da5!** (negrul amenință 23...Cb5, după care pionul c3, atacat de patru ori și apărat numai de trei, s-ar fi pierdut. De aceea albul, care nu mai poate aduce o a patra piesă în apărare, este nevoit să-și slăbească din nou poziția de pioni pentru a împiedica venirea calului negru la b5) **23.a4** (interesant este că la 23.Cd3 negrul nu trebuie să se grăbească să joace direct 23...Cb5, la care albul ar putea răspunde cu 24.Cc5 b6 25.Ca4, ci trebuie să joace mai întîi 23... b6) **23...Db6** (ia imediat sub observație noua slăbiciune a albului de la b3) **24.Cd3** (albul nu poate apăra pionul b3 din cauza dublei legături: pe coloana „c" și pe diagonala b6—g1. Dacă, de exemplu, 24.Tb1, atunci

24...Cf5 25.T2c1 f6 26.Cg4 e5 ! şi albul pierde pionul d4. Dacă 26.Cd3, atunci C:d4 27.c : d4 D:d4+ 28.Rh1 D:d3 şi negrul cîştigă. Dacă 24.b4, atunci a5 25.b5 Cc4 26.C:c4 T:c4 27. Ta1 e5 şi se pierde pionul d4) **24...D:b3 25.Cc5 Db6 26.Tb2 Da7 27.De1 b6 28.Cd3 Tc4** (cîştigă un al doilea pion. Poziţia albului nu mai poate fi apărată) **29.a5 b:a5 30.Cc5 Cb5 31.Te2** (permite o combinaţie decisivă) **31...C:d4! 32.c:d4 T8:c5!** şi albul cedează. Metoda aplicată de Capablanca în această partidă a fost aceea a presiunii poziţionale, soldată cu crearea de noi slăbiciuni pe acelaşi flanc unde se află pionul înapoiat.

În afara asediului strategic al pionului înapoiat, ca în exemplul de mai sus, adeseori, pionul poate fi eliminat de pe coloană printr-o combinaţie, posibilă tocmai din cauza lipsei de mobilitate a figurilor adverse, obligate să-l apere. Poziţia din diagrama nr. 93, survenită în partida Furman — Vistaneţkis, dezvăluie consecinţele dezastruoase ale existenţei pionului înapoiat de la b7.

93

Vistaneţkis



a b c d e f g h

Furman

Turnul a8 este închis şi nu poate fi eliberat deoarece nebunul c8 este legat de apărarea pionului înapoiat. De fapt, negrul nu joacă decît cu două piese (Dg5 şi Tf7), ceea ce permite albului să forţeze pătrunderea forţelor sale pe linia a 7-a printr-un sacrificiu. A urmat : **29.T:b7! N:b7 30.T:b7 Dd8** (retragerea damei este forţată, deoarece albul ameninţă 31.T:f7+ urmat de Db7+ cu cîştigul turnului, iar la 30...Taf8 decide atît 31.N:a6 cît şi 31.e6 T:b7 32.D:b7+ Rg8 33.D:c6) **31.T:f7+ R:f7 32.Db7+ Rg8 33.D:e6** (pentru calitatea sacrificată la b7, albul a obţinut doi pioni şi ameninţă să mai cîştige unul la d5 sau a6) **33...Tb8 34.D:a6 Tb2+ 35.Ne2 Ta2 36.De6+ Rg7 37.a6 h5** (partida este uşor cîştigată de alb în această poziţie) **38.Db6** şi negrul a cedat. Posibilitatea unei combinaţii în poziţiile în care se exercită presiune asupra unui pion înapoiat nu trebuie niciodată scăpată din vedere. O ocazie pierdută poate anula toate avantajele acumulate anterior.

Concluzii :

1. Un pion înapoiat, aflat pe o coloană deschisă constituie o slăbiciune permanentă, care duce la pierdere dacă poziţia nu prezintă alte contrasanse.

2. Asediul unui pion înapoiat se face în general prin metoda poziţională (partida Bogoliubov — Capablanca), combinată adeseori cu atacuri asupra regelui, în momentul cînd figurile apărării sînt lipsite de mobilitate, din cauza necesităţii de a apăra pionul.

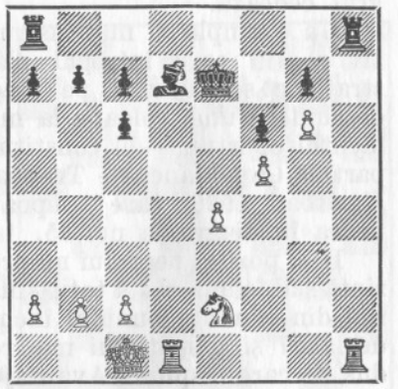
3. În timpul manevrelor strategice de asediere a unui pion înapoiat survin adeseori posibilităţi tactice, cărora trebuie să li se acorde cea mai mare atenţie, dat fiind că, uneori, ele reprezintă singura cale de cîştig.

2. Despre coloanele deschise

Stăpînirea unei coloane deschise asigură un avantaj poziţional substanţial. Lupta pentru stăpînirea acestora se împarte în două faze. Prima cuprinde manevrele pentru ocuparea ei, iar a doua, exploatarea acestui avantaj, constînd din posibilitatea de a pătrunde în mod decisiv cu piesele grele pe liniile a 7-a şi a 8-a.

Diagrama nr. 94, dintr-o partidă a lui Nimzovici, prezintă un exemplu destul de simplu de desfăşurare a luptei pentru o coloană deschisă.

94



a b c d e f g h

Albul are avantaj strategic; majoritate de pioni pe aripa regelui şi un punct de sprijin la h7, ceea ce îi permite să ocupe coloana printr-o manevră caracteristică. A urmat : **1.Cf4!** (calul este instalat mai întîi pe cea mai bună poziţie) **1...Tag8 2.Th7 Ne8** (schimbul turnului ducea la pierdere : 2...T :h7 3.g :h7 Th8 4.Cg6+) **3.Tdh1 T:h7 4.g:h7 Th8 5.Cg6+ N:g6 6.f:g6** (pionul liber al albului este apărat) **6...Re6 7.Th5** (turnul negru din h8 este paralizat, iar regele nu poate întreprinde nimic) **7...b6 8.c4 c5 9.a4 a5 10.b3 c6 11.Rd2 Rd6 12.Re3 Re6 13.Rf4 Rd6 14.Rf5** (planul albului este de a obliga regele negru să părăsească supravegherea cîmpului e5, după care, prin e4—e5, să forţeze schimbul pionului f6, permiţînd intrarea turnului la f7, ceea ce aduce victoria) **14...Re7 15.e5**

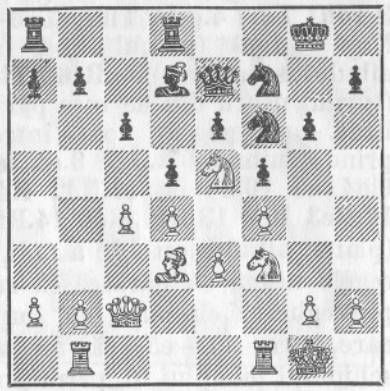
f:e5 16.R:e5 Rd7 17.Tf5 și negrul cedează.

Un exemplu și mai instructiv — în care întregul plan strategic se bazează pe ideea deschiderii unei coloane la momentul oportun — îl constituie partida Capablanca — Treybal, Karlsbad 1929, care se poate vedea în diagrama nr. 95.

Deși poziția negrului nu prezintă slăbiciuni, el stă totuși mai rău din cauza nebunului închis de la d7 și a spațiului mai redus de care dispune. Avantajul albului fiind foarte greu de realizat, Capablanca și-a dat seama că poate cîștiga doar prin deschiderea unei coloane. Lucrul acesta trebuie făcut pe flancul damei, unde albul are mai mult spațiu. Prima fază a planului strategic al albului constă în înaintarea pionilor de pe flancul damei: **15.b4**

95

K. Treybal

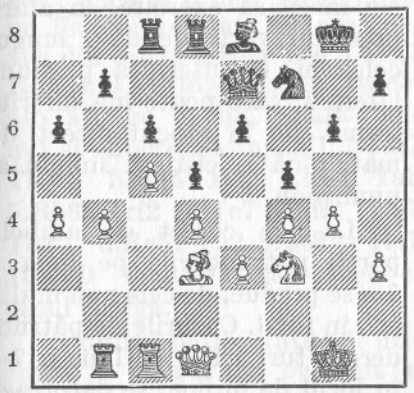


J. R. Capablanca

Ne8 16.Tfc1 a6 17.Df2 (albul combină înaintarea pe aripa damei cu amenințări tactice pe aripa regelui, pentru a nu permite pieselor negrului să se deplaseze. Prin ultima sa mutare albul amenință 18.Dh4 și 19.g4 cu atac puternic la rege) **17...C:e5 18.C:e5 Cd7 19.Cf3!** (albul evită schimburile, conform principiului că în poziții în care adversarul n-are spațiu de manevră, acesta tinde spre schimburi) **19...Tac8** (negrul este silit să ia măsuri de apărare a coloanei „c" în cazul deschiderii ei) **20.c5!** (albul nu are intenția să deschidă coloana „c" pe care negrul s-a pregătit s-o apere, ci coloana „a", care este mult mai greu de apărat, deoarece figurile negrului sînt stînjenite de pionii proprii. În afară de aceasta, albul blochează pionii negrului pe cîmpurile albe, fixînd slăbiciunea nebunului rău de la e8) **20...Cf6 21.a4 Cg4 22.De1 Ch6 23.h3 Cf7 24.g4!** (o mutare cu dublu scop; pe de-o parte împiedică intenția negrului de a obține contrajoc pe flancul regelui prin g6—g5, iar pe de alta amenință deschiderea unei coloane pe flancul regelui, cu atac) (vezi diagrama nr. 96). **24...Nd7 25.Te2 Rh8 26.Tg2 Tg8 27.g5!** (repetarea ideii de la mutarea a 20-a. Albul nu deschide coloana „g" pe care negrul este gata s-o apere, ci blochează pionii negri pe cîmpurile albe și pregătește deschiderea coloanei „h", mai greu de apărat) **27...Dd8 28.h4 Rg7 29.h5 Th8 30.Th2 Dc7 31.Dc3 Dd8 32.Rf2 Dc7 33.Tbh1 Tcg8 34.Da1 Tb8 35.Da3 Tbg8 36.b5!** (după ce a fixat turnurile negre la apărarea flancului regelui, albul trece, în sfîrșit, la deschiderea coloanei „a") **36...a:b5** (nu merge c:b5 37.h6+ Rf8 38.c6+ și cîștigă) **37.h6+** (acum deschiderea coloanei „h" nu mai prezintă interes. Jocul trebuie blocat pe flancul regelui pentru a permite turnurilor albe să se deplaseze pe flancul damei) **37...Rf8 38.a:b5 Re7 39.b6! Db8 40.Ta1** (vezi diagrama nr. 97).

96

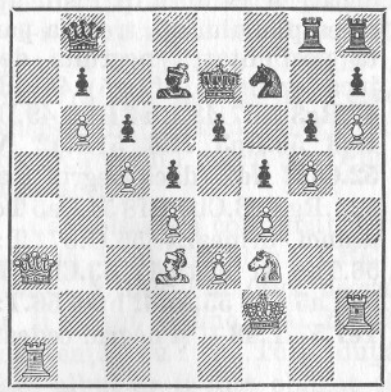
K. Treybal



J. R. Capablanca

97

K. Treybal



J. R. Capablanca

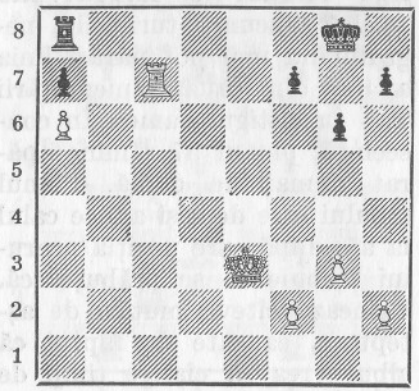
Prima parte a planului strategic a fost executată. Coloana „a" a fost deschisă la momentul oportun. Ea se află definitiv în stăpînirea albului, deoarece nu merge 40...Da8 din cauza 41.Db2, iar dama neagră trebuie să se retragă. Albul are un punct de sprijin la a7, pe care-l poate utiliza pentru manevra decisivă de cîștig) **40...Tc8 41.Db4 Thd8 42.Ta7 Rf8 43.Th1 Rg8 44.Tha1 Ne8 45.T1a4! Rf8 46.Da3** (acum, turnurile negrului nu mai pot părăsi linia a 8-a din cauza amenințării Ta8 cu cîștigul damei. În consecință, pionul b7 rămîne apărat numai de damă. Planul albului este de a-și aduce calul la a5, după care poziția negrului trebuie să se prăbușească. Urmează cîteva mutări de așteptare, cauzate de faptul că albul vrea să cîștige timp de gîndire pentru a preciza care

este cel mai bun loc pentru regele său — la g3 sau la g2; deoarece calul a părăsit apărarea pionului g5, trebuia parată posibilitatea negrului de a juca eventual Cf7:g5) **46...Rg8 47.Rg3 Nd7 48.Rh4 Rh8 49.Da1 Rg8 50.Rg3 Rf8 51.Rg2 Ne8 52.Cd2! Nd7** (dacă negrul joacă 52...Rg8 53.Cb3 Rf8 54.Ca5 Td7, atunci urmează 55.C:b7 T:b7 56.Ta8 și cîștigă) **53.Cb3 Te8 54.Ca5 Cd8 55.Na6! b:a6 56.T:d7 Te7 57.T:d8+** și negrul cedează.

3. Acțiunea turnurilor pe linia a 7-a

Principalul avantaj care decurge din stăpînirea unei coloane deschise constă în posibilitatea pe care o au figurile grele (dama și turnurile) de a pătrunde de-a lungul ei în lagărul

98



advers, pe linia a 7-a (a 2-a pentru negru). În acest moment ele încep să exercite, în afara presiunii verticale de-a lungul coloanei, o puternică presiune laterală, care poate lua diferite forme, de la atacul direct de mat, pînă la cîștigul simplu al unui pion.

La joc corect de ambele părți, pătrunderile pe linia a 7-a se produc, de cele mai multe ori, în final. Cazurile de pătrundere a turnurilor pe linia a 7-a în jocul de mijloc, se datorează unei greșeli a adversarului, iar consecința lor este un atac decisiv de mat sau cîștig de material. O poziție simplă, în care avantajul stăpînirii liniei a 7-a este evident, este aceea din diagrama nr. 98, analizată de către R. Fine în cartea sa despre finale.

Turnul alb paralizează ambele piese ale negrului, atît regele care trebuie să apere pionii de pe flancul său, cît și turnul, care este legat de apărarea pionului a7. Albul amenință să cîștige partida prin simplu marș al regelui său spre cîmpul b7, după care pionul a7 nu mai poate fi apărat. Fine demonstrează cîștigul albului împotriva celei mai bune apărări în felul următor: **1...Tb8** (cea mai bună șansă a negrului. Tactica pasivă duce la pierdere din cauza marșului regelui alb

spre b7; pe de altă parte, apărarea 1...Te8+, care ar avea efect dacă ar fi mai puțini pioni pe flancul regelui, nu reușește aici din cauza 2.Rd4 Te6 3.T:a7 Rg7 4.f4! Rf6 5.Rc5 și regele alb ajunge la b5, apără pionul și eliberează turnul) **2.T:a7 Tb3+ 3.Rd4 Ta3 4.Re5 Ta2 5.Rb6 T:f2 6.Te7 T:h2 7.a7 Tb2+ 8.Rc5! Ta2 9.Tc8+ Rg7 10.a8D T:a8 11.T:a8 Rd4** și albul cîștigă.

Studiind posibilitățile de utilizare a turnurilor pe linia a 7-a, Nimzovici a ajuns la concluzia că există cinci forme speciale ale luptei turnurilor pe linia a 7-a. Cele mai importante sînt:

a) stăpînirea absolută a liniei a 7-a în legătură cu pionii liberi;

b) turnurile dublate pe linia a 7-a dau șah etern;

c) mecanismul de remiză turn + cal;

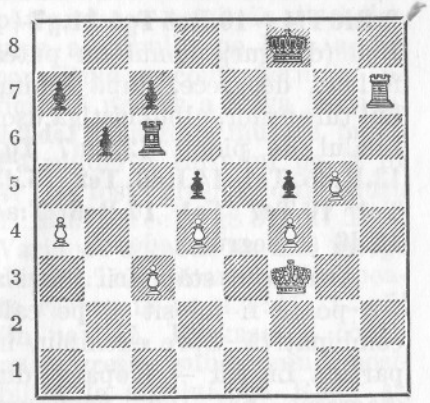
a. *Stăpînirea absolută a liniei a 7-a în legătură cu pionii liberi*

Această formă de luptă pe linia a 7-a, una dintre cele mai frecvent întîlnite, este perfect ilustrată de celebrul final al partidei Capablanca — Tartakower, New York 1924. Poziția din diagrama nr. 99 arată clar ce se înțelege prin stăpînirea absolută a liniei a 7-a: turnul alb domină linia a 7-a fără să poată fi alungat, iar regele negru este izolat pe linia a 8-a. Faptul că albul posedă un pion liber face posibilă o manevră specifică de atac care reușește în această poziție cu toate că turnul negru are o poziție activă.

Capablanca a continuat partida în felul următor: **1.Rg3! T:c3+ 2.Rh4 Tf3** (aici negrul ar fi putut opune mai multă rezistență cu: 2...Tc1, după care albul ar fi fost obligat să răspundă cu 3.Rh5!, deoarece înaintarea imediată a pionului — 3.g6? — nu ducea la nimic din cauza 3...Th1 4.Rg5 T:h7 5.g:h7 Rg7 6.R:f5 c5! 7.Re6 c:d4 8.f5 remiză. După 3.Rh5

99

S. Tartakower



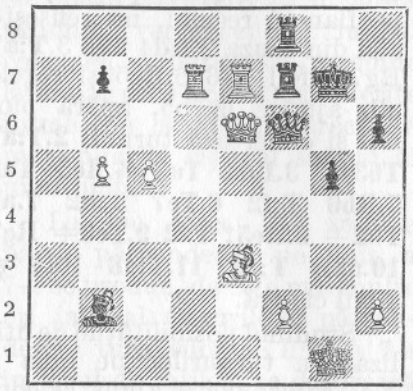
J. R. Capablanca

c5 — sau 3...Th1+ 4.Rg6 T:h7 5.R:h7 c5 6.g6 și albul cîștigă —4.Td7 ! c:d4 5.T:d5 Td1 6.Rg6 d3 7.Rf6 Re8 8.g6 d2 9.g7 Tg1 10.T:d2 albul ar fi cîștigat de asemenea) **3.g6 T:f4+ 4.Rg5Te4** (pentru a ajunge la această poziție albul a sacrificat doi pioni. Negrul nu putea lua un al treilea pion la ultima sa mutare cu 4...T:d4 din cauza 5.Rf6 Re8 6.T:c7 ! T:a4 7.g7 Tg4 8.T:a7, urmat de 9.g8D T:g8 10.Ta8+ cu cîștig ușor. Varianta aceasta este mai simplă decît cîștigul turnului cu 6.Th8+ Rd7 7.g7, cum recomandă Fine) **5.Rf6!** (albul nu ia pionul f5 care îi servește drept scut împotriva șahurilor turnului negru. Poziția este tipică pentru manevrele turnului pe linia a 7-a în combinație cu pionul liber) **5...Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.T:c7 Te8 8.R:f5 Te4 9.Rf6 Tf4+ 10.Re5 Tg4 11.g7+ ! Rg8** (desigur, pionul nu putea fi luat, deoarece, după schimbul turnurilor, albul cîștigă ușor finalul de pioni) **12.T:a7 Tg1 13.R:d5 Tc1 14.Rd6 Tc2 15.d5 Tc1 16.Tc7 Ta1 17.Rc6 T:a4 18.d6** și negrul cedează.

Avantajul stăpînirii liniei a 7-a poate fi folosit și pe cale combinativă. Spre exemplu, în partida Lisițin — Kopaev, din diagrama nr. 100, presiunea exercitată de turnurile albe pe linia a 7-a, permite o combina-

100

N. Kopaev

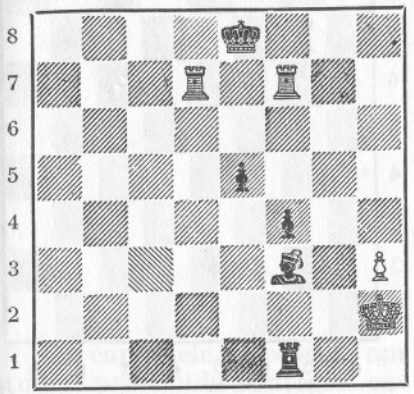


G. Lisițin

ție, al cărei rezultat este stăpînirea absolută a liniei a 7-a în legătură cu un pion liber.

Cu ultima sa mutare, 31... Df6, negrul spera să scape de presiunea pieselor grele albe pe linia a 7-a. A urmat însă o surpriză : **32.D:f7+ ! T:f7 33.T:f7 D:f7 34.c6!** Pe această mutare se bazează toată combinația albului. Acum negrul nu poate sacrifica dama la d7, deoarece, după 35.c:d7 Nf6 36.Nb6, albul cîștigă. De aceea, singura continuare posibilă este : **34...b:c6 35.b:c6 Ne5 36.Nd4 !,** după care negrul a cedat. Nebunul nu putea fi luat din cauza T:f7+, urmat de c6—c7. Turnul și pionul trecut au cîștigat împotriva damei.

101



b. *Turnurile dublate pe linia a 7-a dau șah etern*

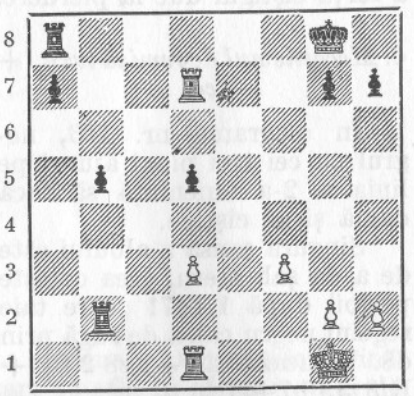
Regele apărării, izolat pe linia a 8-a, nu poate scăpa de șahurile pe care le dau două turnuri legate, care au pătruns pe linia a 7-a. În diagrama nr. 101, albul este amenințat cu mat pe cîmpul h1 și nu se poate apăra decît dînd șah etern.

1.Tfe7+ (și nu 1.Tde7+, după care regele negru capătă posibilitatea de a ajunge la b8 și șahul la b7 nu este posibil).

Pătrunderea ambelor turnuri pe linia a 7-a, chiar dacă nu dau șah etern, are întotdeauna un mare efect. Diferitele subtilități care survin în asemenea cazuri sînt ilustrate de următorul final, magistral jucat de către fostul campion mondial Emanuel Lasker.

102

E. Eliskases



Em. Lasker
(Moscova 1936)

În poziția din diagrama nr. 102, negrul are un pion în plus și amenință să cîștige ușor prin înaintarea pionului „a", pe care albul nu o poate împiedica. Lasker demonstrează însă că pătrunderea celui de al doilea turn al albului pe linia a 7-a constituie o contraacțiune suficientă pentru a salva partida. **1.Tdc1!** (singura mutare bună. Pătrunderea turnului pe la e1 ar fi fost greșită din cauza 1...Rh8 2.Tee7 Tg8 3.T:a7 Td2! Varianta aceasta nu mai merge după 1.Tc1, deoarece albul poate răspunde cu 4.T:d5) **1...a5!** (în partidă, Eliskases a continuat greșit, subestimînd posibilitățile albului, cu Rh8? și, în cele din urmă a pierdut) **2.Tec7 a4 3.T:g7+ Rh8 4.T:h7+ Rg8 5.Tcg7 Rf8** și albul tre-

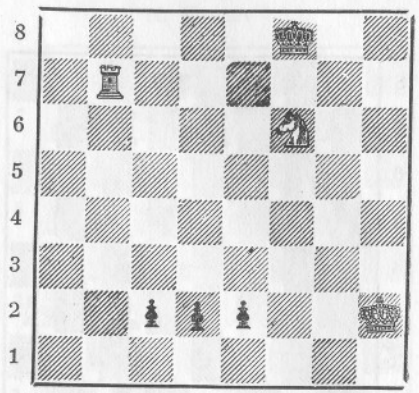
buie să se mulțumească cu șah etern, deoarece încercările de a forța cîștigul duc la pierdere.

c. *Mecanismul de remiză turn + cal*

În diagrama nr. 103, negrul cu cei trei pioni ajunși pe linia a 2-a amenință să facă damă și să cîștige.

Singura șansă a albului este de a da șah etern, ceea ce este posibil după **1.Td7!** care taie regelui negru calea de fugă prin d8. Urmează Ch7+Re8 2.Cf6+ Rf8 3.Ch7+etc.

103



DESPRE COMBINAȚII

În capitolele precedente am studiat principiile strategice care trebuie să stea la baza elaborării planului de joc, axat pe aprecierea cît mai obiectivă a poziției.

Tactica jocului de șah constă în punerea în practică a acestui plan. Elementul cel mai important și cel mai interesant al tacticii este combinația. Fostul campion mondial, dr. M. Euwe explica astfel combinația: „Dacă pornim de la punctul de vedere că prin strategie înțelegem stabilirea planului, iar prin tactică realizarea lui, atunci combinația trebuie considerată ca cea mai înaltă manifestare a tacticii. **Prin combinație se creează o etapă deosebită și scurtă a partidei, în cadrul căreia se atinge în mod forțat un anumit scop.** În această etapă a partidei mutările formează un lanț logic și se află într-o legătură reciprocă indisolubilă". Tartakower definește combinația foarte spiritual: „O scînteie divină care se află în afara jocului de șah și care, în fond, disprețuiește acele principii despre timp, spațiu, material și logică, care ar vrea să conducă în mod exclusiv lupta în șah".

După Romanowski, combinația este o variantă forțată, cu sacrificiu și care se soldează cu un avantaj obiectiv pentru partea activă.

Elaborarea unei combinații presupune parcurgerea următoarelor faze:

1. Stabilirea existenței unor premise favorabile, care să facă probabilă existența unei combinații într-o anumită poziție.

2. Găsirea ideii principale.

3. Calcularea concretă a seriei de mutări care formează combinația.

4. Aprecierea consecințelor combinației.

Aceste etape rezumă procesul de gîndire al jucătorului care face o combinație. Desigur

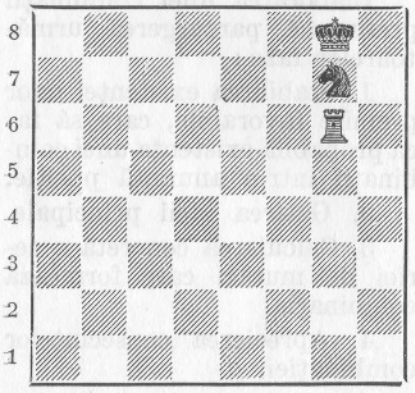
că în decursul unei partide, aceste etape se suprapun, adeseori, efortul concentrîndu-se în special asupra calculului variantelor și aprecierii poziției finale. Jucătorii buni, înzestrați cu talent și experiență, reușesc să sesizeze aproape instinctiv prezența combinațiilor în diferite poziții, în special dacă ele decurg în mod logic din desfășurarea normală a planului strategic. Numărul și varietatea combinațiilor sînt foarte mari. Studierea lor nu se poate face decît pornind de la simplu la complex. În continuare vom face o trecere în revistă a diferitelor tipuri de combinații.

COMBINAȚII BAZATE PE LEGAREA SAU DEZLEGAREA FIGURILOR

Prin legare se înțelege acea situație în care o piesă nu poate muta, deoarece în acest caz ar deschide linia de acțiune a unei piese adverse asupra unei figuri proprii, situație care ar duce la crearea unui dezavantaj. Legarea poate fi absolută atunci cînd deplasarea piesei legate lasă regele în șah (vezi diagrama nr. 104) și relativă, cînd piesa legată poate efectua mutări, ca în diagrama nr. 105, în care spre exemplu prin D:g4 se poate anula complet legarea.

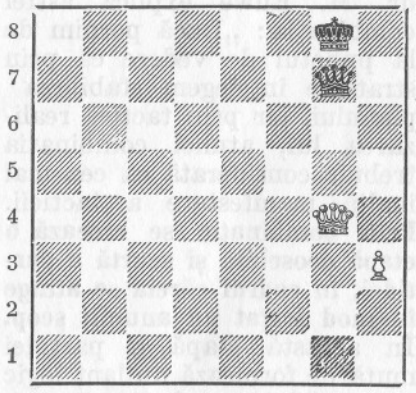
Legarea micșorează în foarte mare măsură (cînd e relativă) sau complet (cînd e absolută) libertatea de mișcare a unei figuri. O figură legată nu mai poate participa cu aceeași

104



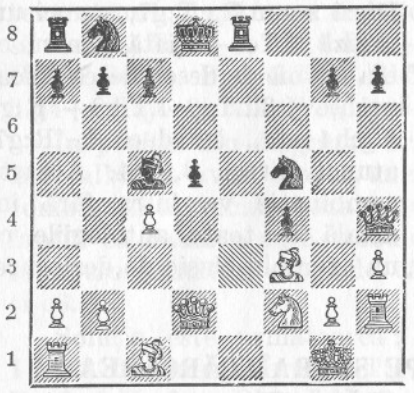
Legare absolută.
Piesa legată este imobilizată.

105



Legare relativă.
Piesa legată poate muta.

106



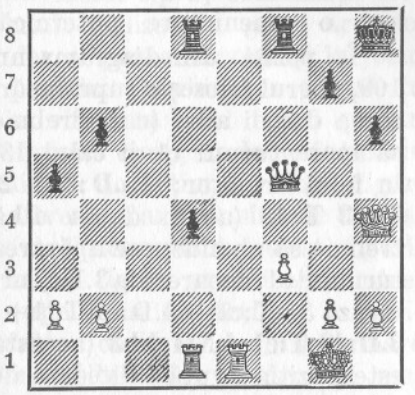
eficacitate la lupta generală și nu-și poate îndeplini sarcinile de apărare sau atac. Din această cauză posibilitatea unei legări într-o poziție constituie foarte frecvent un motiv de combinații.

În poziția din diagrama nr. 106, negrul joacă **1...D:f2+ 2.D:f2** Te1+ mat, deoarece albul are dama legată de Nd4.

Să exemplificăm cu o poziție din practică: în partida **Teschner — Darga**, Berlin 1954 (diagrama nr. 107) a urmat: **1.T:d4? Dc5** (legarea acestui turn va decide partida) **2.Ted1 T:d4 3.D:d4** (cel mai bine era 3.T:d4, deși după 3...Dc1+ 4.Rf2 D:b2+ 5.Rg3 D:a2 negrul a obținut suficient material pentru victorie) **3...Td8!** și albul a cedat deoarece a pierdut un turn din cauza legării. Dama nu poate lua la d8 din cauză că regele rămîne în șah, iar la încercarea de a anula complet legarea prin D:c5, negrul ia mai întîi turnul cu șah la d1, apoi dama la c5.

107

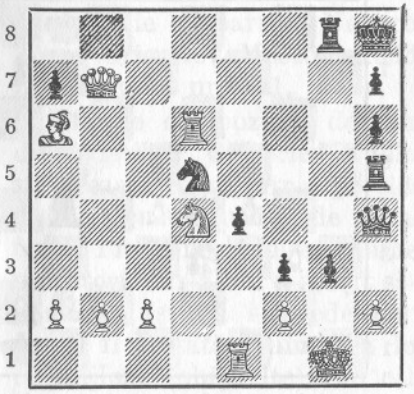
K. Darga



R. Teschner

108

Gama



Onesciuc
(Campionatul orașului Satu-Mare, 1955)

Combinaţia din diagrama nr. 108 se bazează pe dezlegare. Negrul a sacrificat o figură şi ameninţă cu mat, imparabil la prima vedere. Albul se salvează în modul următor : **1.C:f3 !** În prealabil este necesară deschiderea coloanei „e" pentru turnul e1. **1...e:f3 2.Dg7+ !!** O mutare minunată care anulează legarea pe coloana „g". Dacă acum 2...T:g7, atunci urmează 3.Te8+ (iată pentru ce era nevoie de deschiderea coloanei „e") 3...Tg8 4.T:g8+ R:g8 5.g:h4 etc., iar dacă 2...R:g7, atunci direct 3.g:h4. Această combinaţie va intra fără îndoială în toate antologiile ca un exemplu clasic de dezlegare.

COMBINAŢII BAZATE PE SUPRAÎNCĂRCAREA FIGURILOR APĂRĂRII

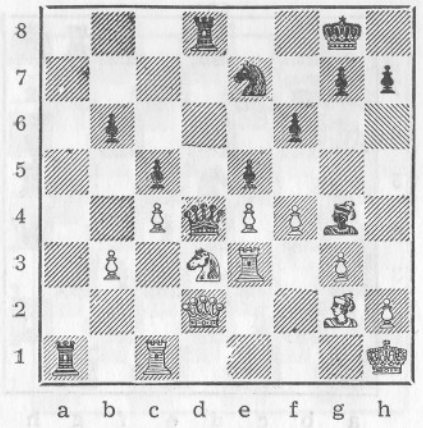
Adesea, supraîncărcarea unei figuri, constînd din obligativitatea acesteia de a apăra două sau mai multe puncte ori de a susţine două sau mai multe figuri, poate fi valorificată tactic de către adversar.

De obicei, mecanismul combinaţiilor bazate pe supraîncărcare este simplu : figura supraîncărcată este silită să părăsească apărarea uneia din figurile pe care le apără. Aceasta se realizează printr-un schimb sau o ameninţare puternică.

În poziţia din diagrama nr. 109, negrul foloseşte supraîncărcarea damei albe (care trebuie să apere turnul c1 şi calul d3) în felul următor: **1...D:d3 ! 2. T:d3 T:d3** (acum dama albă trebuie să abandoneze apărarea turnului c1, deoarece la 3.Dc2 urmează 3...T:c1+ 4.D:c1 Td1+) **3.D:d3 T:c1 4.Nf1 Nh3** (aceasta este poziţia avută în vedere de negru. El nu a obţinut nici un avantaj material, dar legarea pe linia întîi este decisivă.

109

Dr. O. Troianescu



M. Rădulescu
(Bucureşti, 1956)

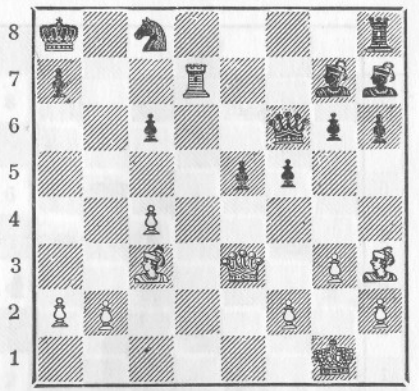
Albul mai are la dispoziţie cîteva şahuri, după care trebuie să cedeze) **5.Dd5+ Rf8 6.Da8+ Rf7 7.Dd5+ Rg6 8.f5+ Rh5 9.g4+ R:g4** şi albul cedează.

În poziţia din diagrama nr. 110, albul a avut ocazia unei combinaţii minunate bazate pe faptul că dama neagră trebuie să apere simultan punctele e5 şi c6.

Soluţia este următoarea : **1.Ng2 !** cu ameninţarea 2.T:g7 D:g7 3.N:c6+ Rb8 4.N:e5+ **1...Te8 2.N:e5 ! T:e5 3.D:e5 !! D:e5 4.N:c6+ Rb8 5.Tb7+ Ra8 6.Tb6** mat.

110

dr. M. Euwe



V. Smislov
(Zürich, 1953)

COMBINAŢII BAZATE PE INTERFERAREA LINIILOR DE ACŢIUNE A FIGURILOR ADVERSE

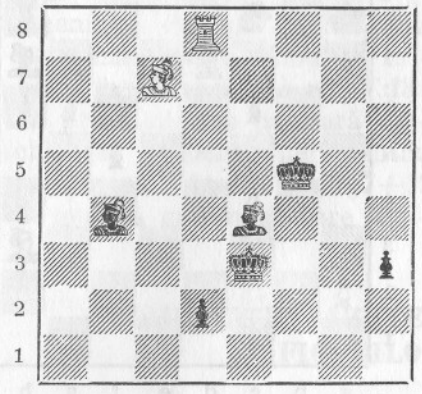
Acest tip de combinaţii este mult utilizat în şahul artistic, dar el poate surveni şi în jocul practic. Combinaţia constă în sacrificarea unei figuri pe un anumit cîmp, unde se întretaie liniile de acţiune a două figuri adverse, care nu sînt de acelaşi fel. Oricare dintre aceste figuri, luînd figura sacrificată, întrerupe linia de acţiune a celeilalte, ceea ce are ca urmare imposibilitatea ei de a-şi mai exercita acţiunea de apărător asupra unui anumit punct al tablei.

Vom ilustra acest gen de combinaţie cu partida Nenarokov — Grigoriev, Moscova 1923, în diagrama nr. 111.

Marele compozitor de studii sovietic N. Grigoriev a folosit această temă într-o partidă de meci cu un jucător de primă forţă. Pionii negrului erau ameninţători, dar albul a reuşit să-i oprească (şi nu se vede cum poate fi forţată înaintarea lor cu mijloace obişnuite). Dar cele două piese albe care controlează înaintarea pionilor îşi întretaie liniile de acţiune pe cîmpul d6.

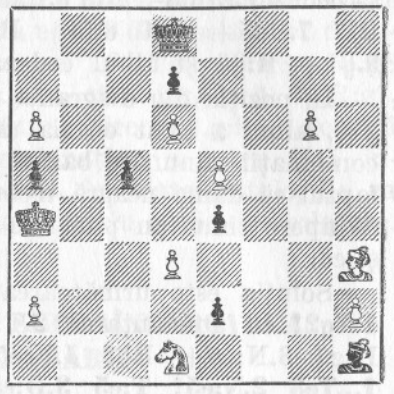
111

Grigoriev



Nenarokov

112



Albul joacă și cîștigă

Soluția este următoarea: **1...Nd6!!** și indiferent cu ce piesă ia albul la **d6**, negrul transformă unul din pioni.

Iată și un exemplu din șahul artistic:

Diagrama nr. 112 prezintă un studiu al compozitorului sovietic A. Troitzki pe tema interferenței. Albul nu poate împiedica transformarea pionului negru e2 în damă. Șansele sale de cîștig se bazează pe cei doi pioni liberi avansați. Printr-o manevră introductivă, piesele negre sînt obligate să ocupe poziții nefavorabile în vederea combinației decisive: **1.Cc3 e1D 2.g7 Dg1 3.a7 e:d3.** Acum ambii pioni sînt opriți, dar... **4.Ng2!** liniile de acțiune ale celor două figuri negre sînt întrerupte. Dacă negrul ia la g2 cu oricare din piese, urmează un mat prin transformarea forțată a pionului „g". Negrul mai dispune însă de o resursă de apărare. **4...Dd4+ 5.Rb5 Db4+ 6.Ra6 Dc4+ 7.Rb6 N:g2.** Negrul a reușit să restabilească controlul asupra cîmpurilor de transformare a celor doi pioni albi, dar prin **8.Cd5!!** liniile de acțiune ale celor două figuri negre sînt din nou întrerupte. Realizarea de două ori a temei interferenței în aceeași variantă este un tur de forță! După această mutare negrul trebuie să ia calul din d5, dar aceasta duce la pierdere: **8...N:d5 9.g8D+ N:g8 10.a8D mat**; sau 8...D:d5 9.a8D+ ! D:a8 10.g8D mat.

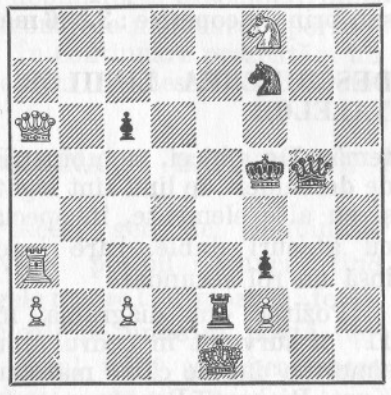
COMBINAȚII BAZATE PE ATAC DUBLU ȘI ȘAH PRIN DESCOPERIRE

Atacul dublu este o armă tactică utilizată foarte frecvent, atît izolat, cît și în combinații mai complicate. Cea mai simplă formă a atacului dublu este „furculița".

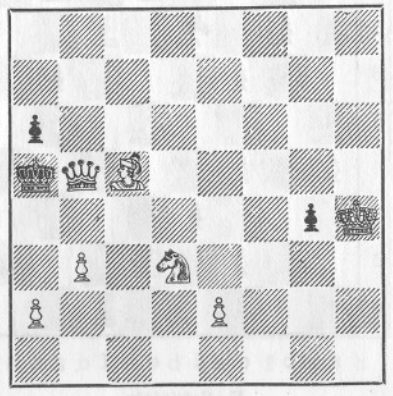
În poziția din diagrama nr. 113, albul joacă **1.D:e2+ f:e2 2.Ta5+ Ce5 3.T:e5+! R:e5 4.f4+!** Iată și „furculița"! În acest caz, ea pregătește următorul atac dublu al calului. **4...R:f4 5.Ce6+** și albul cîștigă finalul de pioni. După 4...D:f4 urma 5.Cg6+.

Cele mai periculoase atacuri duble sînt cele ale calului. Atacul dublu al acestuia constituie tema unor studii numeroase. În diagrama nr. 114 este prezentat un studiu al lui Behting, în care soluția este următoarea: **1.Ce5!!**

113



114



1...Db7 2.Cc4+ Rb5 3.Cd6+ și cîștigă.

1...De2 2.Cc6+ Rb5 3.Cd4+ și cîștigă.

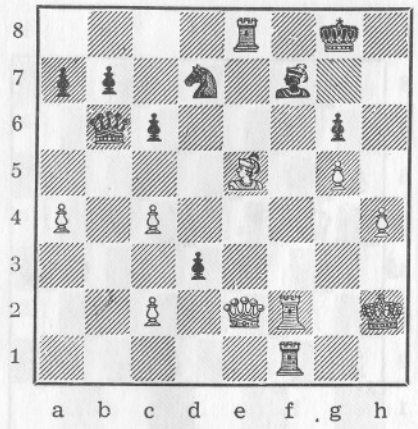
1...D:c5 2.b4+ ! (furculița pregătitoare!) 2...R:b4 3.Cd3+ sau 2...D:b4 3.Cc6+ și albul cîștigă.

Cînd unul din atacurile duble este un șah, forța acestui tip de combinație crește, deoarece șahul restrînge posibilitățile de apărare ale adversarului. Din această cauză, șahul prin descoperire constituie cea mai periculoasă formă a atacului dublu. Cea mai puternică formă a șahului prin descoperire este așa-numita „moară", pe care o ilustrăm cu exemplul din diagrama nr. 115.

După **1.T:f7!** negrul este pierdut, deoarece la **1...d:e2** ur-

115

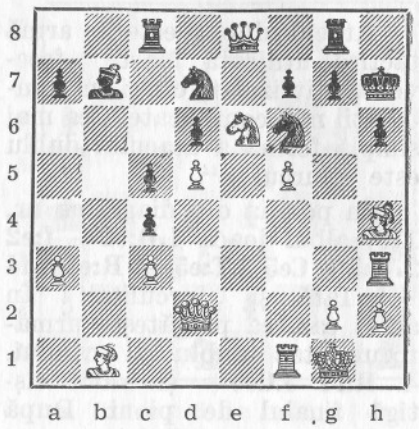
W. Steinitz



E. Schiffers
(meci, Rostov, 1896)

116

E. Andersen



J. Enevoldsen
(Danemarca, 1937)

mează **2.Tg7+ Rh8 3.T:d7:+ Rg8** (la 3...T:e5 4.Tf8 mat) **4.Tg7+ Rh8 5.Te7+ Rg8 6.T:e8 +Rh7 7.Th8 mat.** După cum se vede „moara", acționînd prin șahuri prin descoperire repetate, are un efect distrugător. Există și alte forme mai puțin tari decît moara, care se dovedesc a fi destul de primejdioase.

În poziția din diagrama nr. 116, albul sacrifică două figuri pentru a pune în funcțiune o așanumită „baterie".

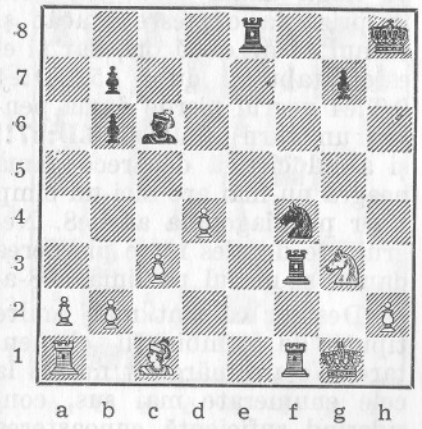
1.C:g7 R:g7 2.D:h6+ !! R:h6. Bateria compusă din turnul h3 și nebunul h4 a intrat în funcțiune, aducînd decizia printr-un șah prin descoperire : **3.Nf6 mat.**

COMBINAȚII BAZATE PE DESCHIDEREA LINIILOR SAU DIAGONALELOR

În mod obișnuit, apărarea caută să închidă liniile de atac ale pieselor adverse pentru a le limita activitatea. Redeschiderea acestor linii constituie un obiectiv tactic al atacatorului, care va încerca să profite de orice prilej pentru a realiza o combinație pe această temă. De obicei, combinațiile de deschideri de linii sînt legate și cu alte elemente, în special cu atacuri duble, care joacă însă un rol secundar.

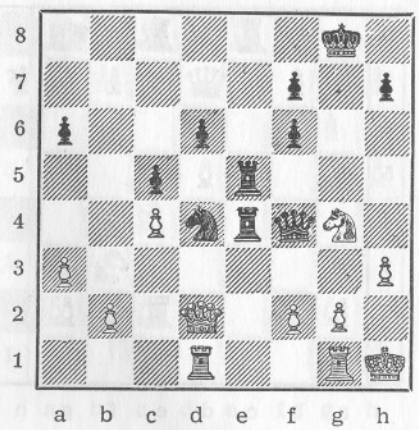
Poziția din diagrama nr. 117 a survenit în cadrul unui simultan dat de către maestrul Kurt Richter. Pentru a valo-

117



118

Sokolski



Kamișov

rifica forța deosebită a nebunului din c6, Richter a făcut o mutare la care desigur adversarul său nu se aștepta : **1...Tf2!! 2.N:f4** (2.R:f2 Ch3 mat; 2.T:f2 Te1+ ! urmat de Ch3 mat) **2...Tg2+ 3.Rh1 T:g3+ 4.Tf3 N:f3 mat.**

Acest exemplu ilustrează pe deplin forța deschiderii unei diagonale la momentul oportun.

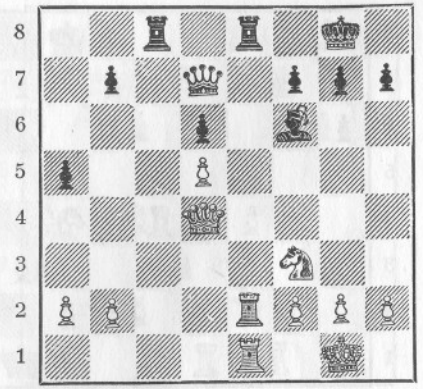
În continuare prezentăm un exemplu de deschidere de coloane. Din diagrama nr. 118, reiese că un șah pe coloana „h" ar fi decisiv; conducătorul pieselor negre, un abil tactician, a găsit o soluție frumoasă: **1...D:g4 2.h:g4** (coloana „h" a fost deschisă, dar nici unul din turnurile negre n-are acces pe ea ; cîmpul h5 este controlat. Unul din turnuri se sacrifică însă pentru a elibera liniile de acces ale celuilalt pe coloana „h") **2...Th5+ ! 3.g :h5 Th4 mat.**

COMBINAȚII BAZATE PE SLĂBICIUNEA ULTIMEI LINII

Acest gen de combinație devine posibil atunci cînd regele nu are la dispoziție „ferăstruica" pe unde să poată fugi în cazul unui șah neașteptat pe ultima linie. Elementul caracteristic al combinației care urmează în poziția din diagrama nr. 119 este amenințarea cu mat pe ultima linie. Faptul că dama neagră este legată de apărarea turnului e8 îi permite albului să cîștige în felul următor:

119

Torre



Adams
(New Orleans, 1926)

1.Dg4! Db5 (acesta este singurul cîmp pe care poate muta dama fără a părăsi apărarea turnului e8. Este clar că nu mergea 1...D:g4 din cauza 2.T:e8+ urmat de mat) **2.Dc4! Dd7 3.Dc7!!** (ca și la mutarea precedentă, dama albă nu poate fi luată nici cu turnul, nici cu dama neagră, din cauza matului la e8) **3...Db5 4.a4!** (pentru a atrage dama pe cîmpul a4 și a face posibil un nou atac) **4...D:a4 5.Te4!!** (acum, pe lîngă dama albă, care stă în priză la c7, este atacat și turnul e4 de două ori, dar și el este „tabu"; după 5...D:e4 6.T:e4 negrul pierde dama pentru un turn) **5...Db5 6.D:b7!!** și albul cîștigă deoarece dama neagră nu mai are nici un cîmp liber pe diagonala a4—e8. Negrul are de ales între pierderea damei și matul pe linia a 8-a.

Desigur că sînt mai multe tipuri de combinații elementare. Ne-am mărginit numai la cele enumerate mai sus, considerînd suficientă cunoașterea acestora de către începători. În jocul practic, combinațiile apar adeseori sub forme mai complicate, cuprinzînd mai multe combinații elementare.

Dăm în continuare, o serie de combinații frumoase din partidele maeștrilor. Încercați să găsiți soluția, fără a citi textul. După aceea, comparați continuarea care ați ales-o cu cea care a fost jucată și căutați să înțelegeți motivația logică a combinației.

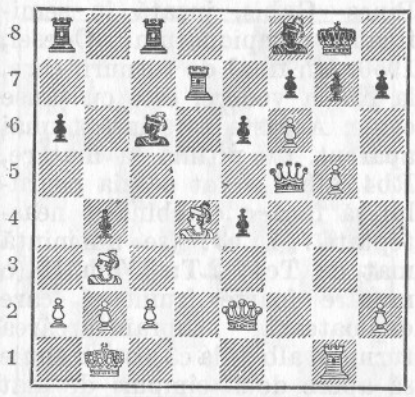
CÎTEVA COMBINAȚII FRUMOASE

În poziția din diagrama nr. 120, albul realizează avantajul dinamic obținut printr-un sacrificiu de turn: **1.T:f7! R:f7 2.Tf1 Dg6** (la 2...D:f1 ar fi urmat 3.D:f1 g6 4.Dh3 Nd5 5.N:d5 e:d5 6.Dd7+ Rg8 7.f7 mat) **3.f:g7!+Re7** (dacă 3...Rg8, atunci 4.Tf6 D:g7 5.N:e6+ Rh8 6.N:c8 și albul cîștigă) **4.Nc5+ Rd7 5.g:f8D** și negrul cedează.

În partida Mross — Stoltz, 1941, din diagrama nr. 121, albul a jucat greșit **1.d:c5?** dînd

120

M. Nemeth

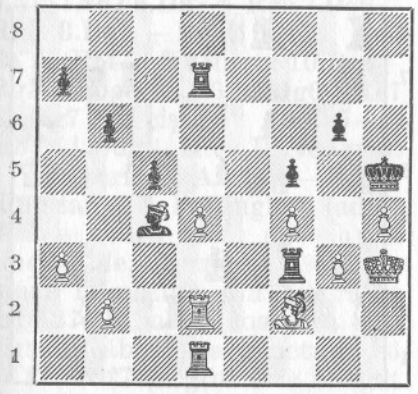


V. Georgescu
(Finala Campionatului republican de șah prin corespondență, 1970/71)
Albul mută

ocazia unei combinații bazate pe o legare de un tip special: cele două turnuri albe sînt le-

121

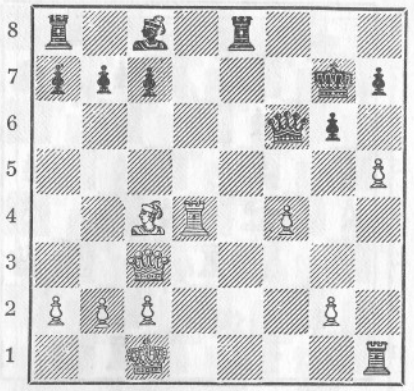
Stoltz



Mross
Poate albul muta 1.d:c5?

122

Engelholm



Ekenberg
Albul mută

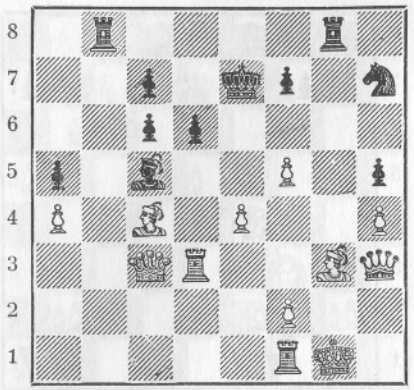
gate între ele pe coloana „d", turnul d1 nu poate muta, pentru că trebuie să apere Td2, iar acesta nu poate muta pe linia a doua, deoarece lasă turnul d1 fără apărare.

A urmat **1...Nf1+!** (această legare intră în funcțiune după 2.Rh2 la care ar fi urmat 2...T:f2+ !) **2.T:f1 T:d2 3.Ne1 T:f1 4.N:d2 b:c5** și negrul a cîștigat.

În partida Ekenberg — Engelholm jucată în meciul dintre orașele Lund-Malmö, Suedia, 1939, (diagrama nr. 122), decizia a fost obținută cu **1.T:d7+** (prin sacrificiul turnului, albul a obținut legarea damei negre). Negrul a cedat, deoarece după 1...N:d7 ar fi urmat 2.h6+ cu cîștigul damei.

În diagrama nr. 123, o combinație efectuată în partida

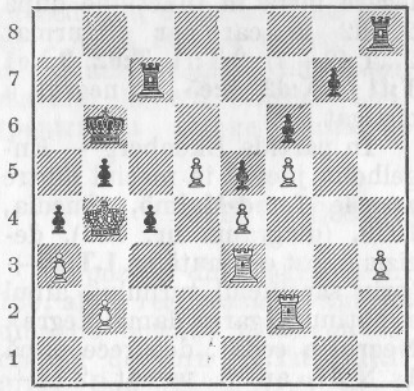
123
Şuşkevici



Gendel
Negrul mută

Gendel — Şuşkevici, U.R.S.S., 1956, se bazează pe o dublă legare : **1...T:g3+! 2.T:g3 Tg8!!** Legarea pe linia regelui primează şi albul a fost nevoit să cedeze.

124
Gabis

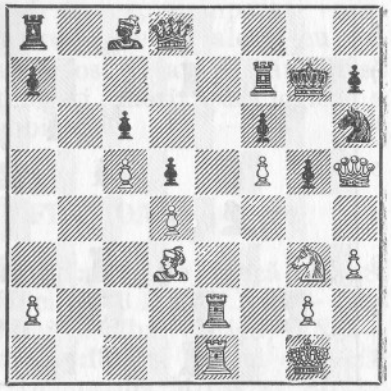


Pines
Negrul mută

În diagrama nr. 124, avem poziţia rezultată în partida Pines—Gabis, jucată în semifinala campionatului Odesei, 1956. Un final de turnuri, care, la prima vedere, este cu şanse egale. Aceasta este însă numai aparent. Cu ultima sa mutare, Rb4, albul a dat ocazia negrului să facă o combinaţie neaşteptată : **1...c3!** (se ameninţă mat cu Tc4) **2.T:c3 T:h3!!** (o mutare foarte frumoasă care exploatează supraîncărcarea turnului alb de la c3, care trebuie să apere două cîmpuri de mat —c4 şi b3) **3.Tfc2 Tc4+ 4.T:c4 Tb3 mat.**

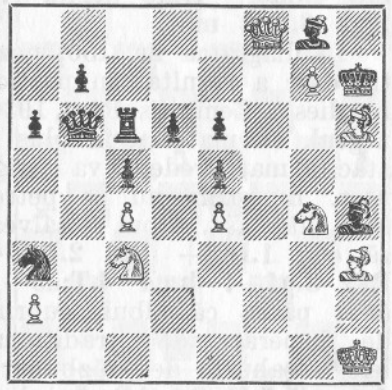
În partida Van den Enden — Praszak, Lublin, 1974, din diagrama nr. 125, albul exploatează poziţia nefavorabilă a regelui în centru. S-a jucat : **1.Te8 Dc7 2.D:g5+! f:g5 3.Ch5 mat.**

125
Praszak



Van den Enden
Albul mută

126
Şahnazarov

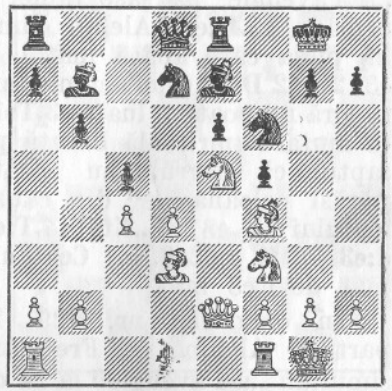


Meljikov
Albul mută

Poziţia din diagrama nr. 126, rezultat în partida Meljikov — Şahnazarov, U.R.S.S., 1974. Sacrificînd dama, albul elimină principalul apărător al poziţiei negre : **1.D:g8+!! R:g8 2.Cf6+!! N:f6 3.N:e6+ Rh7 4.g8D+ Rh6 5.Nf5! Ng7 6.Dh7+ Rg5 7.Dg6+ Rf4 8.Dg4+ Re3 9.De2 Rd3** (la 9...Rf4 ar fi urmat : 10.Df2+ Rg5 11.Dg3+ Rf6 12.Dg6+ Re7 13.Dg7 şi cîştigă) **10.Cb5+!! a:b5 11.Dd2+ R:c4 12.Ne6 mat.**

În partida Alehin — Feldt, simultan „a l'aveugle" (adică fără a vedea tabla de şah) la cinci table, Tarnopol, 1916, s-a ajuns la poziţia din diagrama nr. 127. Albul exploatează magistral slăbiciunea punctului e6 **1.Cf7! R:f7** (negrul este obligat să accepte sacrificiul, întrucît după 1...Dc8 urma 2.D:e6) **2.D:e6+! Rg6** (la 2...R:e6 ar

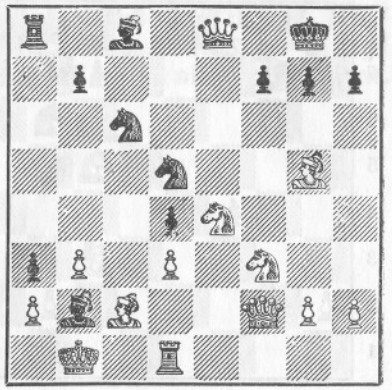
127
Feldt



Alehin
Albul mută

fi urmat 3.Cg5 mat, iar la 2...Rf8 3.Cg5 şi albul cîştigă) **3.g4!** (matul este imparabil) **3...Ne4 4.Ch4 mat.**

128
Alehin



Gonsiorowski
Negrul mută

În partida Gonsiorowski — Alehin, Odesa, 1918, simultan „a l'aveugle" la șase table, a urmat: **1...D:e4** (Alehin elimină piesa care apără matul la c3) **2.Nd2 De3!** (nici acum dama neagră nu poate fi luată) **3.Te1!** (o mutare spirituală bazată pe faptul că negrul nu poate părăsi coloana „e" din cauza matului la e8) **3...Nf5! 4.T:e3 d:e3 5.Df1 e:d2 6.Nd1 Ccb4** urmat de Cc3 mat.

În diagrama nr. 129, în partida Alehin — Freeman, simultan „a l'aveugle" la 24 de table, New York, 1924, albul exploatează slăbiciunea liniei a 8-a precum urmează:

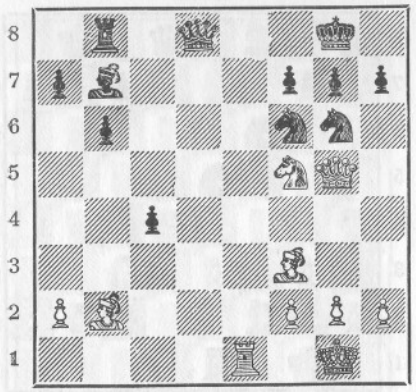
1.N:b7 T:b7 (mutarea introductivă care obligă turnul negru să părăsească linia a 8-a) **2.N:f6 D:f6** (după 2...g:f6 urma 3.Dh6 Df8 4.Te8 !) **3.Te8+ Cf8 4.Ch6+ D:h6 5.T:f8+! R:f8 6.Dd8 mat.**

În diagrama nr. 130, poziția care a rezultat în partida Lazdies — Zemnitis, Riga, 1936, negrul, cu material în plus și atac de mat, crede că va cîștiga ușor. Lucrurile nu se petrec însă chiar așa. Albul se salvează cu: **1.Df8+ Rf6 2.Dh8+ Rf5 3.g4+! h:g4 4.T:d5+!!** (s-ar părea că albul, cuprins de disperare, dă „tradiționalele" șahuri de răzbunare) **4...e:d5 5.D:c8+!! D:c8** și albul este pat!

O poziție uimitoare de pat a survenit în partida Pape — Roth, Löbau, 1924, din diagrama nr. 131. Jucînd **1.d6!** albul urmărește să blocheze una

129

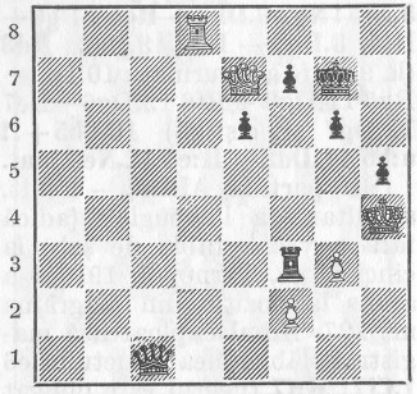
Freeman



Alehin
Albul mută

130

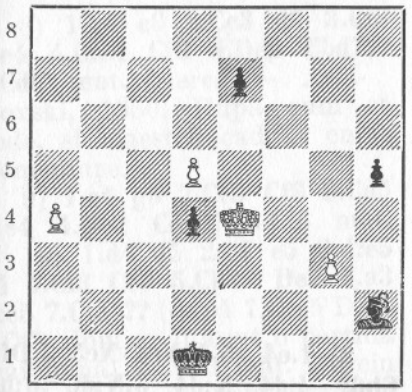
Zemnitis



Lazdies
Albul mută

131

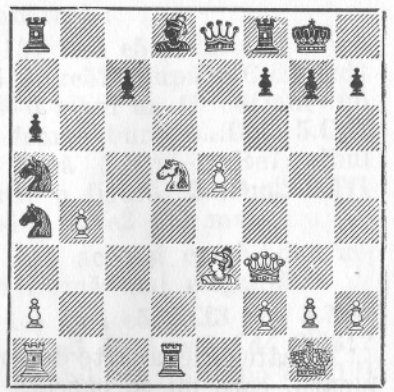
Roth



Pape
Albul mută

132

Boeven



Rusnah

din căile de acces ale nebunului negru spre cîmpul a7, prin g3 și b8. **1...e:d6 2.Rd3!** Albul și-a pus toate speranțele în înaintarea pionului său din a4. Ca atare, el caută să împiedice accesul nebunului advers la b8. **2...N:g3 3.a5 d5 4.a6 Nb8.** Pionul a fost ajuns, dar... **5.a7! N:a7** și albul este pat.

În partida Rusnah—Boeven, corespondență, 1973, s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 132. Albul a continuat atacul astfel: **1.Cf6+! N:f6 2.e:f6 De6 3.Dg4! g6 4.Nd4! Cb7 5.Tac1 Db5 6.Df4 Cd8 7.Te1! Ce6 8.T:e6 f:e6 9.Tc7 Df5** (la 9...De8 urma 10.f7) **10.Tg7+ Rh8 11.T:h7+! R:h7 12.Dc7 Rh6 13.Ne3 g5 14.Dg7 Rh5 15.h3 și albul a cîștigat.**

DESPRE CURSE

O categorie aparte de combinații, care nu se bazează pe constrîngerea adversarului la o anumită serie de mutări, ci pe atragerea lui spre o anumită mutare greșită, care determină pierderea partidei, o formează cursele. Acestea se întîlnesc în oricare fază a partidei. Unele dintre ele sînt foarte subtile, astfel că mulți jucători nu găsesc calea justă de combatere a lor. Dat fiind că cele mai multe și mai periculoase se întîlnesc în faza deschiderii, considerăm necesară cunoașterea unui număr cît mai mare de curse. Iată cîteva dintre cele mai caracteristice.

1) **1.e4 e5 2.Nc4 Nc5 3.Df3?!** (o mutare contrară principiilor de deschidere, deoarece expune dama prematur atacurilor adversarului; după 3...Cf6, negrul putea să preia inițiativa, dar nu sesizează intențiile adversarului și cade în cursă) **3...d6?? 4.D:f7 mat.**

2) **1.e4 e5 2.Nc4 Nc5 3.Df3 Ch6? 4.d4 N:d4 5.N:d6 g:h6 6.D:f7 mat.** Aceeași idee a fost realizată într-o altă formă.

3) **1.f3?** (o greșeală gravă făcută la începerea partidei: slăbirea diagonalei e1—h4 sau, respectiv, e8—h5) **1...e5 2.g4?? Dh4 mat.**

4) **1.f4 e5 2.g3** (corect era 2.f:e5 d6 3.e:d6 N:d6 4.Cf3 g5 5.g3 !) **2...e:f4 3.g:f4 Dh4 mat.**

5) **1.d4 Cf6 2.Cd2 e5 3.d:e5 Cg4 4.h3? Ce3! 5.f:e3 Dh4+ 6.g3 D:g3+** mat. Gibaud — Lazard, campionatul Franței, 1927.

6) **1.d4 f5 2.Ng5 h6 3.Nf4 g5 4.Ng3 f4 5.e3! h5 6.Nd3 Th6 7.Dh5+! T:h5 8.N:g6 mat.** Teed — Delmar, New York, 1889.

7) **1.e4 b6 2.d4 Nb7 3.Nd3 f5 4.e:f5! N:g2 5.Dh5+ g6 6.f:g6 Cf6 7.g:h7 C:h5 8.Ng6 mat.**

MATUL SUFOCAT (ETOUFFÉ)

8) **1.e4 e6 2.Cc3 d5 3.Cf3 d:e4 4.C:e4 Cf6 5.De2 Cbd7?? 6.Cd6 mat.** Keres — Arlamovski, 1950. După cum se vede, și maeștrii cad în curse elementare.

9) **1.e4 g6 2.Cc3 Cf6 3.Cd5 C:e4 4.De2 Cd6?? 5.Cf6 mat.**

10) **1.d4 d5 2.c4 e5 3.d:e5 d4 4.Cf3 Cc6 5.Cbd2 De7 6.a3 C:e5 7.C:d4??** (după 7.C:e5 D:e5 8.Cf3 albul ar fi avut o partidă mai bună) **7...Cd3 mat.** Burcin — Lazăr, concursul tematic „Contragambitul Albin", 1970, 1972.

ȘAHUL DUBLU

11) **1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Cf3 d5 4.Cc3 d:e4 5.C:e4 Ng4 6.De2 N:f3 7.Cf6 mat.**

*MATUL LUI LEGAL**

12) **1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Nc4 h6** (în partida de origine Legal — Saint Brie, Paris, 1850, s-a jucat **3**...Ng4 4.Cc3 g6 5.C:e5 N:d1?? 6.N:f7+ Re7 7.Cd5 mat) **4.Cc3 Ng4 5.C:e5! N:d1??** (negrul ar fi trebuit să se resemneze cu pierderea unui pion, jucînd 5...d:e5) **6.N:f7+ Re7 7.Cd5 mat.**

* De Kermuy Sire de Legal (1710—1792) a fost un excelent jucător francez, profesor al celebrului Philidor.

Cursa prezentată mai jos se bazează pe o mutare dubioasă, care ar putea fi ușor combătută:

13) **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cd4 4.C:e5?** (după 4.C:d4 e:d4 5.0—0 albul ar fi obținut un joc foarte bun) **4...Dg5 5.C:f7** (și după 5.N:f7+ Re7 albul pierde o figură) **5...D:g2 6.Tf1 D:e4+ 7.Ne2 Cf3 mat.**

Iată aceeași cursă, dar într-o formă mai elegantă:

14) **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cf6 4.Cg5 d5 5.e:d5 Cd4 6.d6!?** (preferabil era: 6.c3 b5 7.Nf1 !) **6...D:d6 7.C:f7??** (într-o partidă Bogoliubov — Rubinstein, Stockholm, 1919, s-a jucat: 7.N:f7+ Re7 8.Nb3 !C :b3 9.a:b3 h6 10.Cf3 e4 11.Cg1 Rf7 12.Cc3 De6 13.De2 Nc5) **7...Dc6!** (urmează execuția!) **8.d3** (la 8.C:h8 urma 8...D:g2 9.Tf1 De4+ 10.Ne2 Cf3 mat) **8...D:g2 9.Tf1 Ng4 10.f3 C:f3! 11.T:f3 N:f3 12.Dd2 Dg1 mat.**

15) **1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cd7 4.Nc4 c6 5.Cg5 Ch6 6.a4!** (o cursă subtilă care invită adversarul la o mutare destul de plauzibilă) **6...Ne7?** (trebuia jucat 6...Cb6) **7.N:f7+! C:f7 8.Ce6** (după această mutare, negrul pierde forțat:

I. 8...Db6 9.a5 Db4 10.c3 Dc4 11.Cc7+ Rd8 12.b3 și negrul pierde dama;

II. 8...Da5+ 9.Nd2 Db6 10.a5 D:b2 11.Nc3 Db5 12.Cc7+ de asemenea cu pierderea damei).

În continuare vom prezenta cîteva partide scurte, dintre care unele jucate de cunoscuți maeștri, în care s-au făcut greșeli tipice.

Koltanowski — **Prins**
Hastings, 1937/38

1.d4 Cc6 2.Cf3 d6 3.e4N g4 4.Nb5 a6 5.Na4 b5 6.Nb3 e5? 7.d:e5 C:e5 8.C:e5! N:d1 9.N:f7+ Re7 10.Cc6 + R:f7 11.R:d1 și cu un pion în plus albul a cîștigat ușor.

dr. S. Tarrasch — **Gh. Marco**
Dresda, 1892

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 d6 4.d4 Nd7 5.Cc3 Ne7 6.0—0 Cf6 7.Te1 0 — 0? (o greșeală gravă care va fi prompt sancționată. Era necesar 7...e:d4) **8.N:c6 N:c6 9.d:e5 d:e5 10.D:d8 Ta:d8** (10... Tf:d8 11.C:e5 N:e4 12.C:e4 C:e4 13.Cd3 f5 14.f3 Nc5+ 15.Rf1 și albul cîștigă) **11.C:e5 N:e4** (dorința de a restabili echilibrul material duce la pierdere) **13.Cd3 f5 14.f3 Nc5+ 15. C:c5 C:c5 16.Ng5 Td5 17.Ne7** și negrul cedează, deoarece după 17...Tf7 urmează 18.c4 și pierde calul.

dr. M. Euwe — **M. Najdorf**
Mar del Plata, 1947

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Dc2 d5 5.a3 N:c3+ 6.D:c3 Ce4 7.Dc2 c5 8.d:c5 Cc6 9.c:d5 e:d5 10.Cf3 Nf5 11.b4! 0—0 (la 11...Cg3 ar fi urmat 12.Db2 C:h1 13.D:g7 Tf8 14.Nh6) **12.Nb2 Cg3? 13.De3 d4** (marele maestru argentinian Najdorf și-a pus toate speranțele în această mutare) **14.C:d4 C:d4 15.f:g3** și albul a cîștigat.

R. Fine — **M. Judovici**
Moscova, 1937

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c5 5.Ng5 c:d4 6.C:d4 e5 7.Cdb5 a6 8.C:d5? (o greșeală din partea marelui maestru american, care probabil se aștepta la: 8...a:b5 9.C:f6 g:f6 10.D:d8 R:d8 11.N:f6+Re8 12.N:h8 cu cîștigul calității. A urmat însă o surpriză!) **8...a:b5 9.C:f6 D:f6! 10.N:f6 Nb4+** (aceeași poantă poate surveni și după mutările: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Cbd7 5.c:d5 e:d5 6.C:d5? C:d5! 7.N:d8 Nb4+ 8.Dd2 N:d2+ 9.R:d2 R:d8 și negrul rămîne ca în partida de față cu o piesă în plus) **11.Dd2 N:d2+ 12.R:d2 g:f6** și negrul a cîștigat.

H. Kmoch — **amator**
Amsterdam, 1934, simultan

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Ce7 4.0—0 g6 5.d4 Ng7 6.d:e5 C:e5 7.C:e5 N:e5 8.Nh6 N:b2 9.Cd2 c6 10.Tb1 Nd4? (o greșeală care permite albului să încheie partida elegant) **11.Ce4! Nc5 12.Dd4! N:d4 13.Cd6** mat.

A. Nimzovici — **amator**
Pernau, 1910, simultan

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6 4.0—0 d6 5.d4 C:e4 6.d5! e6 7.Nd3 Cf6 8.d:c6 e4 9.Te1 d5 10.Ne2! e:f3 11.c:b7! N:b7 12.Nb5 mat.

J. R. Capablanca — **amator**
Simultan, 1915

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Nc5 4.C:e5 C:e5 5.d4 N:d4 6.D:d4 Df6 7.Cb5 (amenințarea negrului de a cîștiga dama cu Cf3+ era destul de transparentă) **7...Rd8 8.De5 Ce6 9.Df8 mat.**

dr. S. Tarrasch — **E. Bogoliubov**
Göteborg, 1920

1.d4 Cf6 2.Cf3 b6 3.c4 e6 4.Ng5 Nb7 5.e3 h6 6.Nh4 Nb4+ 7.Cbd2! (după această greșeală albul pierde o figură) **7...g5! 8.Ng3 g4! 9.a3 g:f3 10.a:b4 f:g2** și negrul a cîștigat.

dr. A. Alehin — **Tenner**
Chicago, 1932

1.e4 e5 2.f4 Nc5 3.Cf3 d6 4.Cc3 Cf6 5.Nc4 Ce6 6.d3 Ng4 7.Ca4 e:f4 8.C:c5 d:e5 9.N:f4 Ch5 10.Ne3 Ce5 (era indicat 10...De7) **11.C:e5! N:d1 12.N:f7 Re7 13.N:e5 Rf6 14.0—0! R:e5** (după 14...Rg5 urma 15.Ne3 Rh4 16.g3 C:g3 17.Tf4) **15.Tf5 mat.**

dr. Oskam — **amator**
Rotterdam, 1927, simultan

1.d4 d5 2.c4 Cf6 3.c:d5 C:d5 4.e4 Cf6 5.Cc3 Cc6 (trebuia 5...e5) **6.Cf3 Ng4 7.d5 Ce5? 8.C:e5! N:d1 9.Nb5+ c6 10.d:c6 Db6 11.c:b7 D:b5 12.b:a8D+ D:b8 13.D:b8 mat.**

R. Reti — **S. Tartakower**
Viena, 1910

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4 4.C:e4 Cf6 5.Dd3 e5 6.d:e5 Da5+ 7.Nd2 D:e5 8.0—0—0! C:e4 9.Dd8+!! R:d8 10.Ng5++ Re7 11.Nd8 mat.

PARTIDE SCURTE

Înainte de a începe studiul deschiderilor șahului, iată o culegere de partide scurte, în care decizia a fost obținută sub 20 de mutări. Dacă ar fi să utilizăm limbajul boxului, leam putea încadra în categoria knock-out-urilor, cu care se aseamănă în multe privințe. Într-adevăr, obținerea unei victorii atît de rapide este posibilă în șah numai ca urmare a unei (sau mai multor) greșeli evidente, comise de una din părți. Asemenea greșeli sînt de obicei folosite pe cale combinativă, astfel că încheierile acestor partide sînt exemple de combinații complexe, foarte instructive și în același timp atrăgătoare prin frumusețea lor.

Sfătuim pe tinerii șahiști să completeze această culegere cu alte exemple, din rubrica „Combinații, partide scurte" pe care o publică cu regularitate „Revista română de șah".

GAMBITUL REGELUI

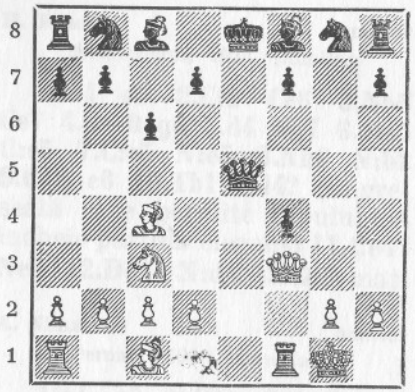
Mac Donnell — **La Bourdonnais**

Londra, 1834

1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Cf3 g5 4.Ne4 g4 5.Cc3 (un sacrificiu de figură care apare în multe variante ale gambitului regelui) **5...g:f3 6.0—0 c6?** (după 6...d5 urmat de Ng4, ne-

133

La Bourdonnais



Mac Donnell

grul împiedică deschiderea coloanei periculoase „f" și își asigură avantajul) **7.D:f3 Df6 8.e5!** (pentru a îndepărta dama de la apărarea pionului f7) **8...D:e5** (vezi diagrama nr. 133).

9.N:f7+! R:f7 10.d4! D:d4+ 11.Ne3 Dg7 12.N:f4 Cf6 13.Ce4 Ne7 14.Ng5 Tg8 15.Dh5+ Dg6 16.Cd6+! Re6 (la 16...Rf8 urmă 17.Nh6+ Tg7 18.Dh4 Rg8 19.N:g7 R:g7 20.Cf5+ Rf8 21. C:e7 R:e7 22.Tae1 Rf7 23.T:f6 D:f6 24.D:h7+ Rf8 25.Tf1). **17.Tae1+ R:d6 18.Nf4 mat.**

APĂRAREA FRANCEZĂ

Schlechter — **Wolf**

Viena, 1894

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.N:f6 N:f6 6.Cf3 0—0 7.e5 Ne7 8.Nd3 Nd7? (era mai bine 8...c5) **9.h4 f6?** (trebuia 9...h6) **10.Cg5! f:g5** (acceptarea sacrificiului duce la pierdere) **11.N:h7+ R:h7 12.h:g5+ Rg8 13.Th8+! Rf7** (13...R:h8 14.Dh5+ Rg8 15.g6) **14.Dh5+ g6 15.Dh7+ Re8 16.D:g6 mat.**

APĂRAREA FRANCEZĂ

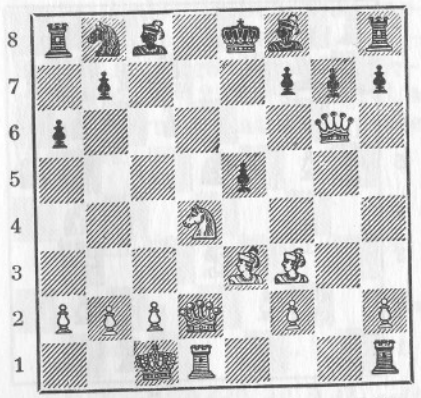
Nimzovici — **Alapin**

Petersburg, 1913

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.e:d5 C:d5 5.Cf3 c5 6.C:d5 D:d5 7.Ne3 c:d4 8.C:d4 a6 9.Ne2 D:g2? 10.Nf3 Dg6 11.Dd2 e5

134

Alapin



Nimzovici

12.0—0—0! (sacrificînd o figură, albul și-a terminat dezvoltarea și începe atacul final. Vezi diagrama nr. 134)

12...e:d4 13.N:d4 Cc6 14.Nf6! D:f6 (la 14...g:f6 urma 15.N:c6+ și Dd8 mat) **15.The1+ Ne7** (la 15...Ne6 16.Dd7 mat) **16. N:c6+ Rf8 17.Dd8+! N:d8 18. Te8 mat.**

APĂRAREA CARO-KANN

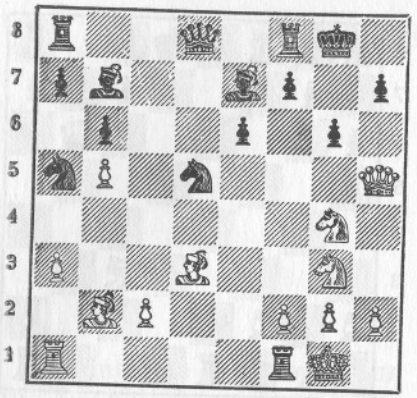
Spielmann — **Hönlinger**

Viena, 1929

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4 4.C:e4 Cf6 5.Cg3 e6 6.Cf3 c5 7.Nd3 Cc6 8.d:c5 N:c5 9.a3 0—0 10.0—0 b6 (dezvoltarea nebunului la b7 este consecventă mutării 5...e6) **11.b4 Ne7**

135

Hönlinger



Spielmann

12.Nb2 Dc7 13.b5 (odată cu alungarea calului din c6, albul intră în posesia cîmpului e5) **13...Ca5 14.Ce5 Nb7 15.Cg4 Dd8 16.Ce3 Cd5?** (o mutare slabă care permite damei albe să se instaleze la h5. Mai bine era 16...Tc8 17.Ch5 Tc5) **17.Dh5 g6** (nu mergea 17...h6 deoarece urma 18.N:g7! R:g7 19.Cef5+ e:f5 20.C:f5 Rf6 — 20...Rg8 21.D:h6 Nf6 22.Ce7+! urmat de mat — 21.D:h6 Re5 22. Tfe1+) **18.Cg4** (vezi diagrama nr. 135; desigur capturarea damei nu este posibilă din cauza matului la h6).

18...Nf6 19.C:f6 C:f6 20.Dh6 Tac8 21.Tad1 De7 22.Tfe1 Ce8 23.Cf5! (la 23...g:f5 urma 24.N: f5 f6 25.N:e6+ Rh8 26.Td7) **23...De5 24.Te5! Nd5 25.Ce7+!** și întrucît la 25...D:e7 ar fi urmat 26.D:h7+! R:h7 27.Th5 + Rg8 28.Th8 mat, negrul a cedat.

APĂRAREA OLANDEZĂ

Grünfeld — **Torre**

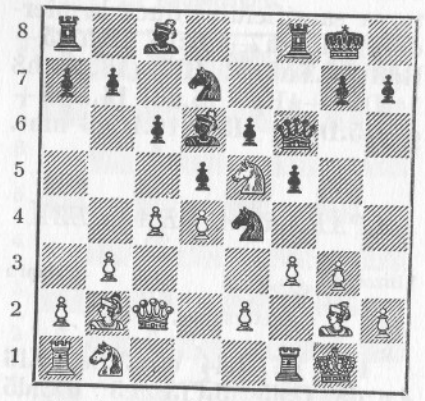
Baden-Baden, 1925

1.d4 e6 2.Cf3 f5 3.g3 Cf6 4.Ng2 d5 5.0—0 Nd6 6.c4 c6 7.De2 0—0 8.b3 Ce4 9.Nb2 Cd7 10.Ce5 Df6 11.f3? (o greșeală instructivă. Vezi diagrama nr. 136).

11...C:e5! 12.d:e5 Nc5+! (desigur că nu mergea 12...N:e5 din cauză 13.N:e5! D:e5 14.f:e4 D:a1 15.Cc3 și cîștigă) **13.Rh1 C:g3+** urmat de mat în două mutări.

136

Torre



Grünfeld

APĂRAREA PHILIDOR

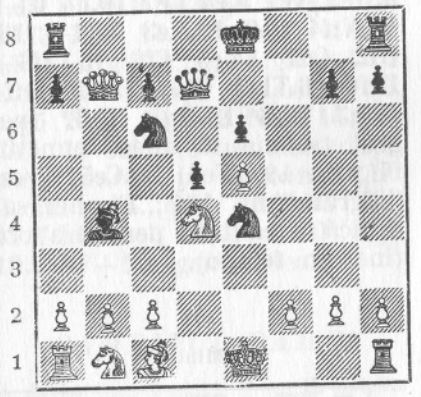
Bernstein — **Tartakower**

Paris, 1937

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.d:e5 C:e4 5.Nc4 (aici Sokolski a propus mutarea 5.Cd2) **5...Ne6 6.N:e6 f:e6 7.De2 d5 8.Db5+ Ce6 9.Cd4 Dd7 10.D:b7 Nb4+!** (vezi diagrama nr. 137. Începutul unei combinații cu sacrificiul ambelor turnuri).

137

Tartakower



Bernstein

11.c3 C:d4! 12.D:a8+ Re7 13.D:h8 Db5! și negrul cîștigă precum urmează: 14.D:g7+Re8 15.Dg4 Dd3 16.Nd2 Cc2+ 17. Rd1 C:f2+ urmat de C:g4.

APĂRAREA INDIANĂ

E. Costea — **O. Pușcașu**

Sibiu, 1957

1.d4 d6 2.c4 Cd7 3.e4 e5 4.d5 Cc5 5.c3 f5 6.e:f5 N:f5 7.Cf3 a5 8.Ne3 Ccd7? 9.Nd3 Ng4? (negrul pierde timpi importanți pentru dezvoltare. Mai bine era 9...N:d3) **10.Dc2 Nf3?** (negrul a căzut în cursă) **11.Ng6+ Re7** (la 11...h:g6 urma 12.Dg6+ și De6 mat) **12.Df5** și negrul a cedat, întrucît matul nu poate fi evitat.

APĂRAREA SICILIANĂ

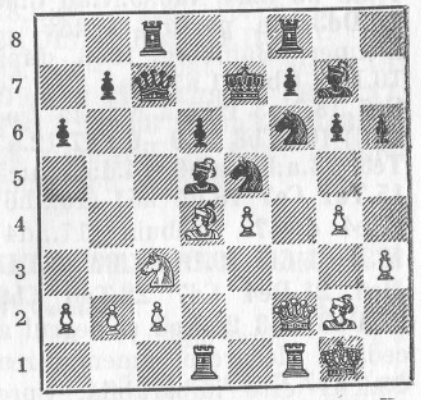
dr. Troianescu — **Zara**

Campionatul R.S.R., 1968

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 6.h3 g6 7.g4 Ng7 8.Ng2 e5? (o mutare greșită întrucît închide nebunul din g7, lasă un pion slab la d6 și slăbește cîmpul d5) **9.Cde2 Cc6 10.Ne3 Ne6 11.Dd2 De7 12.Td1 Re7?** (o veche regulă

138

Zara



dr. Troianescu

spune că nu este bine să așezi piesele în poziții în care sînt posibile atacuri geometrice. În cazul de față cîmpul d5 „atrage" calul alb) **13.f4 e:f4 14.C:f4** (albul amenință acum g5 urmat de Cd5+ cu cîștigul damei) **14...h6 15.0—0 Ce5 16.Df2 Tac8 17.Nd4 Thf8 18.Cfd5 N:d5?** (ultima greșeală frumos combătută de conducătorul pieselor albe. Trebuia 18...C :d5. vezi diagrama nr. 138).

19.D:f6+! N:f6 20.C:d5+ Rd7 21.C:c7 și negrul a cedat deoarece rămîne cu o piesă mai puțin.

APĂRAREA FRANCEZĂ

Suetin — **Donner**

Havana, 1968

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.e5 c5 5.a3 N:c3+ 6.b:c3 Dc7 7.Cf3 b6 8.a4 Na6 9.N:a6 C:a6 10.Dd3 (în partida Ivkov — Donner, Bamberg, 1968, după 10.De2 Cb8 11.a5 b:a5 12.0—0 Ce7 13.Na3 Cd7 a rezultat joc egal) **10...Cb8 11.0—0 Cd7 12.a5 Tc8 13.a:b6 a:b6 14.d:c5 b:c5 15.Te1 Ce7 16.h4 h5!** (16...h6) **17.c4 d:c4?** (trebuia 17...d4) **18.D:c4 Cf5 19.Df4 Cf8? 20.Td1 Dc6 21.De4 Cd7 22.Ta6 Cb6 23.Db3 Tb8 24.Ng5** și negrul a cedat, deoarece amenințarea 25.Tb1 este imparabilă. Spre exemplu: 24...Db7 25.T:b6 ! D:b6 26.D:b6 T:b6 27.Td8 mat.

GAMBITUL REGELUI

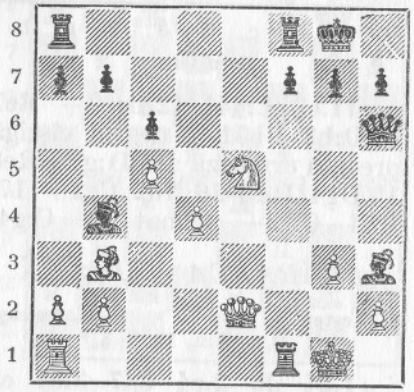
Fischer — **Minici**

Vincovți, 1968

1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Nc4 Ce7 (o mutare slabă. O continuare bună ar fi fost 3...d5 4.N:d5 Cf6 ! 5.Cc3 Nb4 6.Cf3 N:c3 7.d:c3 c6 8.Nc4 D:d1 9.R:d1 0—0 10.N:f4 C:e4 cu egalitate) **4.Cc3 c6 5.Cf3 d5 6.Nb3 d:e4** (continuarea 6...d4 ar fi dat negrului contrașanse) **7.C:e4 Cd5 8.De2 Ne7 9.c4 Cc7 10.d4 0—0 11.N:f4 Ce6 12.Ne3 Nb4+ 13. Rf2 Cd7 14.c5 Cf6 15.C:f6+ D:f6 16.Thf1 Cf4 17.N:f4 D:f4 18.g3 Dh6 19.Rg1 Nh3?** (negrul trebuia să apere punctul f7 prin 19...Ne6) **20.Ce5!** (vezi diagrama nr. 139; Fischer sacrifică o calitate pentru a obține un tempo).

139

Minici



Fischer

20..N:f1 21.T:f1 Nd2 22. Tf3 (împiedică 22...De3+) **22... Tad8 23.C:f7 T:f7 24.De7!** negrul cedează întrucît la 24...Tf8 ar fi urmat 25.N:f7+ cu mat imparabil.

INDIANA REGELUI

Gh. Munteanu — **H. Aldea**

Iași, 1970

1.c4 g6 2.d4 Ng7 3.c4 d6 4.Cc3 Cf6 5.Ng5 h6 6.Nh4 c5 7.d5 0—0 8.Nd3 g5 9.Ng3 Ng4 10.f3 Nh5 11.h4! Cbd7 (și după 11...Ng6 12.h:g5 h:g5 13.Dd2 albul avea atac puternic) **12. h:g5 h:g5 13.Dd2 Nh6 14.Ch3 Ch7 15.Cf4!** (o mutare după care atacul pe coloana „h" decide) **15...g:f4 16.T:h5 Ce5 17.T:h6 f:g3 18.0—0—0 Rg7 19.T:h7+!** negrul cedează.

GAMBITUL DAMEI

J. Arebo — **H. Spielke**

Corespondență, Suedia, 1970

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Ng5 Ne7 5.e3 b6 6.Cf3 Nb7 7.N:f6 N:f6 8.c:d5 e:d5 9.Nd3 0—0 10.h4 c5!? 11.Dc2! (în partida Teschner—Spasski, Riga, 1959, s-a jucat 11.N:h7+ !? R:h7 12.Cg5+ Rh6 ! 13.Dc2 g6 14.h5 R:g5 ! 15.f4+ Rh6 16.h:g6 Rg7 17.Th7+ Rg8 18.0—0—0 Ng7 ! 19.Tdh1 Df6 20.g:f7 T:f7 și atacul albului a fost oprit) **11...c:d4?** (era indicat 11...g6) **12.N:h7+ Rh8**

140

H. Spielke

J. Arebo

13.Cg5! De7 (la 13...d:c3 urma 14.Ng8 g6 15.N:f7 c:b2 16.Td1 Dd6 17.h5 N:g5 18.h:g6 Rg7 19.D:b2+ d4 20.T:d4 De5 21. Th7+ Rf6 22.Td6+ Rf5 23. g4+ cu cîștig ușor. Vezi diagrama nr. 140)

14.Ng6! f:g6 (14...Na6 15. N:f7 d3 16.Dd1 g6 17.h5 N:g5 18.h:g6+ Rg7 19.Th7+ Rf6 20.Df3+ Re5 21.D:d5+ Rf6 22.Dd4+ urmat de mat) **15. D:g6 h:g5 16.h:g5+ Rg8 17. Th8+! R:h8 18.Dh5+ Rg8 19. g6** și negrul, în fața matului imparabil, a cedat.

DESCHIDEREA VIENEZĂ

V. Vaisman — **A. Ghilea**

Bacău, 1972

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Nc4 C:e4 4.Dh5 Cd6 5.Nb3 Cc6 6.Cb5 g6 7.Df3 f5 8.Dd5 De7 9.Cc7+

Rd8 10.C:a8 b6 11.Cf3 e4 12.Cd4 Cb4 13.Ce6+! D:e6 14.Dd4 D:b3 15.Df6+ negrul cedează.

APĂRAREA SICILIANĂ

I. Moisini — **H. Wolf**

Cupa Evrard-Delannoy (corespondență)

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 c:d4 4.C:d4 a6 5.Ce3 Dc7 6.Ne2 Cf6 7.0—0 Nb4 8.Dd3 Cc6 9.C:c6 b:c6 10.f4 d5 11.e5 Cd7 12.Ca4! 0—0 13.b3 f6 14.e:f6 T:f6 15. Nb2! (albul sacrifică un pion pentru a obține atac pe coloana „f") **15...T:f4 16.Dh3** (amenință 17.N:g7 urmat de Dg4+ și D:b4) **16...Cc5 17.T:f4 D:f4 18. Tf1 Dc7 19.Nh5! e5 20.Dh4 Ca4** (figurile negrului stau îngrămădite pe flancul damei) **21. N:f7+!** și negrul a cedat, întrucît la 21...Rh8 urma 22.Ng6 h6 23.Ne5 !, iar la 21...Df7 22.T:f7 Nc5+ 23.Tf2 ! N:f2+ 24.R:f2 C:b2 25.D:d8 Rf7 26. Dc7+ Rf8 27.D:c6, finalul rezultat este lipsit de speranță pentru negru.

PARTIDA SPANIOLĂ

A. Gurevici — **H. Pampin**

Meciul URSS — Argentina (corespondență)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Nc5 4.e3 d5 5.d4 e:d4 6.c:d4 d:e4 7.Ce5 Nd7 8.C:d7 Nb4+ 9.Cc3 D:d7 10.d5 Td8 11.Ng5! f6 12. d:e6 Df5 (toate speranțele negrului sînt legate de această mutare. Nici 12...D:d1 13.T:d1 nu oferă negrului perspective mai bune. Era mai bine 12... b:c6 13.D:d7 R:d7 14.0—0—0 Re7 15.T:d8 R:d8 16.N:c6 N:c3 17.b:c3 f:g5 18.Td1+ cu final mai bun pentru alb) **13.c:b7+ D:b5 14.Dd8+!** și întrucît la **14...R:d8** urma 15.0—0—0+ ! negrul a cedat.

APĂRAREA CELOR DOI CAI

J. Horch — **P. Darmogray**

Meciul R.D.G.—U.R.S.S. (corespondență)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cf6 4.Cg5 d5 5.e:d5 Ca5 6.d3 h6 7.Cf3 e4 8.De2 Cc4 9.d:c4 Ne5 10.Nf4 0—0! 11.Cfd2 Ng4 12. Df1 c6! (aici Keres recomandă 12...Te8. Mutarea din text este mai bună) **13.d:c6** (la 13.h3 negrul obține un atac puternic cu 13...c:d5 ! 14.h:g4 C:g4 15. Ng3 e3 !) **13...Db6! 14.Cb3 Ch5! 15.Nc1** (la 15.c:b7 urma Cf4 ! 16.b:a8D T:a8 cu atac puternic) **15...e3! 16.Cc5 e:f2+** (la 16.f:e3 urma N:e3) **17.D:f2 Tfe8 18.Rf1 Te2! 19.Dd4 Tae8 20.Nd2 Nh3!! 21.g:h3 Dc6** (la 21. Tg1 urmează Dc6). Negrul a cedat întrucît la 22.Dd5 urma Df6 !

PARTIDA SPANIOLĂ

C. H. O'D. Alexander — **J. Nun**

Finala celei de a VII-a Olimpiade de șah prin corespondență

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.0—0 Ng4 6.h3 h5 7.c4 Df6 8.Db3 0—0—0 9.N:c6 b:c6 10.Ch2 Nd7 11.De3 Rb7

12.Cf3 Ne7 13.d4 e:d4 14.C:d4 g5 15.Db3+ Ra7 16.Da4+ Rb7 (la 16...c5 urma 17.C:c6 N:c6— 17...Rb6 18.Da5+ R:c6 19.D:a6 mat — 18.D:c6 cu avantaj pentru alb) **17.Db4+ Ra7 18.Cc3 Tb8 19.Da4 Rb7 20.Td1 g4** (era mai bine 20...Dg6 cu amenințarea Cf6) **21.Cd5! c:d5** (la 21...Dg6 urma 22.Td3 g:h3 23. T:h3 cu avantaj pentru alb) **22.D:d7 d:c4** (22...Td8 23.Dc6+) **23.Ce6!** și întrucît amenințarea Ca5 nu se poate para decît cu mari pierderi materiale, negrul a cedat.

APĂRAREA CARO-KANN

Lazăr — **Moncorgé**

Meciul România — Franța, 1970 (corespondență)

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 sd:e4 4.C:e4 Nf5 5.Ce3 Ng6 6.Cf3 Cd7 7.Nd3 Cgf6 8.0—0 e6 9.Te1 Nd6 10.Cg5 0—0 11.N:g6 h:g6 12.C3e4 Ne7 13.Te3! e5? (trebuia 13...C:e4 14.C:e4 Cf6) **14. Dd3 e:d4? 15.Th3 Te8 16.C:f7! R:f7** (la 16...Dc7 urma 17.Th8+ Rf7 18.Cg5 mat) **17.Cg5+** și întrucît la 17...Rg8 urma 18. Db3+ Cd5 19.Th8+ Rh8 20. Dh3 și mat în două mutări, negrul a cedat.

APĂRAREA PIRC-UFIMȚEV

M. Pavlov — **V. Țacu**

București, 1973

1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.Cc3 d6 4.Ne3 Cf6?! (era indicat 4...c6 5.Dd2 b5. În această poziție negrul trebuie să evite schimbul nebunului din g7) **5.f3 e6 6.Dd2 0—0 7.h4 Da5 8.h5! Td8** (după 8...C:h5 urma 9.Nh6 Cg3 10.N:g7 C:h1 11.N:f8 R:f8 12.Dh6+ și cîștigă) **9.h:g6 f:g6 10.Nh6 Nh8 11.Ch3 N:h3 12.T:h3 b5 13.Dg5!** (o mutare foarte bună. Pe de o parte se împiedică b5—b4, iar pe de alta se amenință Nc4+) **13...Cbd7 14. Nc4+ d5 15.Nd3!** (amenință 16.e5 și 17.N:g6 !) **15...Cf8 16. e5 Ce6 17.Dh4 Ce8 18.Nd2!** și negrul a cedat deoarece amenințările 19.D:h7+ sau 19.C:d5 nu pot fi parate simultan.

APĂRAREA SICILIANĂ

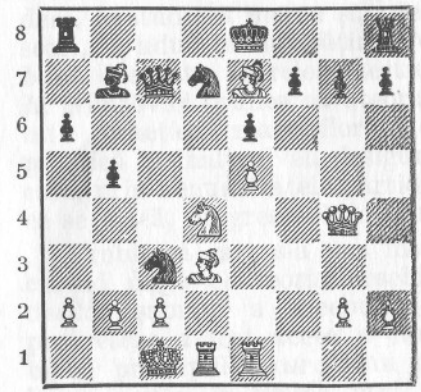
B. Spasski — **N. Raşkovski**

U.R.S.S., 1973

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ng5 e6

141

N. Raşkovski



B. Spasski

7.f4 De7 8.Nd3 (o mutare nouă cu care Spasski își surprinde adversarul. Obișnuit se joacă 8.Df3 b5 9.N:f6 g:f6 10.e5 Nb7 11. Ce4 ! cu joc mai bun pentru alb) **8...Cbd7?!** indicat 8...Ne7 cu ideea h6 și Cf:e4) **9.De2 b5 10.0—0—0 Nb7 11.The1! Ne7 12.e5! d:e5 13.f:e5 Cd5 14.N:e7 C:c3 15.Dg4!** (regele negru rămas în centru va fi supus unui puternic atac; vezi diagrama nr. 141)

15... C:d1 (dacă 15... R:e7 atunci 16.Dg5+ ! Re8 17.D :g7 sau 16...Rf8 17.C :e6 f :e6 18.Tf1 +) **16.C :e6 ! De6 17.C :g7+R :e7 18.Dg5+f6** (la 18...Rf8 ar fi urmat 19.e6, de exemplu, 19... f6 20.Dh6) **19.e :f6+ +Rd8** (19... Rf8 20.Dh6; 19...Rf7 20.Dh5+) **20.f7 Rc7 21.Df4,** negrul cedează.

TEORIA DESCHIDERILOR

La începutul unei partide de șah, piesele sînt așezate într-o poziție convențională. Prin efectuarea mutărilor de o parte și de alta, aceste piese se deplasează și vin în contact cu cele ale adversarului, angajîndu-se astfel lupta, în conformitate cu regulile jocului. Această primă fază a partidei de șah, în care se produce mobilizarea forțelor și angajarea lor în luptă, se numește **deschidere.**

Desigur, este foarte importantă cunoașterea celor mai bune metode de mobilizare a pieselor și de angajare a luptei la începutul partidei. De-a lungul ultimelor cinci secole, în care s-a constituit istoria șahului modern, deschiderea a fost mult studiată, acordîndu-i-se cea mai mare atenție între cele trei faze ale partidei (celelalte două sînt jocul de mijloc și finalul). Încă în manuscrisul de la Göttingen (1490) găsim analizate, pe 30 de file de pergament, 12 deschideri, dintre care multe se joacă și astăzi (spaniola, franceza, gambitul damei etc.). Actualmente există sute de cărți consacrate studiului deschiderilor șahului, unele de dimensiuni impresionante. O serie de cartoteci înmagazinează și clasifică zeci de mii de variante, a căror nomenclatură este foarte bogată (și mult discutată).

Jucătorii renumiți, maeștrii șahului, cunosc un foarte mare număr de variante de deschidere, le studiază mereu și, adeseori, le aduc îmbunătățiri. Pe bună dreptate, marele maestru A. Nimzovici spunea că „teoria este practica maeștrilor", o practică la înalt nivel, desigur, care, prin nenumăratele partide ce se joacă, progresează mereu.

Problema care s-a pus însă curînd după ce teoria deschiderilor șahului a început să progreseze a fost aceea a stabilirii principiilor care stau la baza jocului în prima fază a partidei, principii care să per-